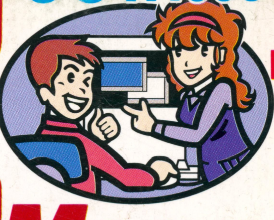
1998年10月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

# BASIC Magazine

OCT.1998 10

定価 550 Yen



## 高性能3Dグラフィック・ボードを選ぶ!

■最新パソコン・ゲームをとことん楽しむために…

Windows98パソコンアップグレード講座 高速化の決め手!メモリ強化術

別冊付録 DOS/V製作 組み立て・パワーアップ体験満載!!

PC-9821Cb3を200MHzマシンに!

新連載 とっておきのWin98操作方法を伝授!

アーケード・ゲーム

■ソウルキャリバー システムとキャラクター紹介

■ストリートファイターZERO3 シャドルー戦闘部隊のすべて

第18回 輝け!「日本ゲーム・ミュージック大賞」発表!

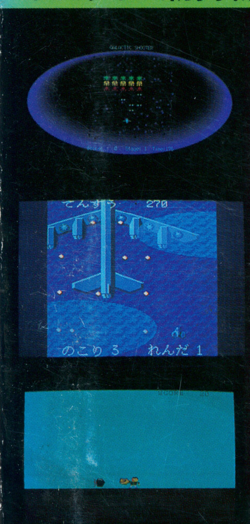
国産パソコン・ネットワーク・ゲーム大集合

■ルナティックドーンIII/信長の野望Internet

■リアルタイム版大戦略+インターネット対戦

■ウォンテッド/ミスティック ウィーヴァ/バルディッシュ

サターンBASIC用プログラム初掲載



コンピュータだから楽しめる頭脳の体操

特選投稿プログラム・コーナー

創刊200記念キャンペーン

プログラミング連載企画 GAME BASIC for SEGASATURN/C言語/F-BASIC V.6/Visual Basic/DirectX/大学入試センター試験プログラム練習問題

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■WindowsNT®の正式名称は、Microsoft® WindowsNT® Workstation operating systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■PrintAgentはNECの商標です。

**■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821** 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2128 (MultiWriter 2000シリーズ、MultiWriter 1400X) ③お手元のFAXに情報が届きます。

**■新商品情報を提供中！**

〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信〈PC-VAN〉に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。■BIGLOBEに関するお問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171※月～土(祝日、休日を除く)の9:00～17:00

NEC

NEW

PrintAgent 対応

プリント速い。仕分けが速い。再プリント速い。
キャンセルが速い。メンテも速い。
マルチライタであなたの仕事は、パッと終わる。

- 64bit RISC CPU、SDRAM搭載の高速コントローラで**印刷処理をスピードアップ**。
- あなたのビジネスを加速する印刷統合管理ソフト"PrintAgent"標準添付。
  - 印刷ジョブごとに用紙をタテヨコ交互に出力するから、**仕分けが速い**。
  - 一度印刷した文書は、アプリケーションを通さないから、**再プリントが速い**。
  - クリックひとつで印刷データを一括削除。**キャンセルが速いとムダも防げる**。
  - 印刷混雑時には、**空いているプリンタを自動選択**。
  - **離れた席のパソコンから、プリンタの電源をON/OFFできる**（オプション）。
- トナー切れなどの保守情報が、**電子メールで管理部門に自動通知**。だからメンテが速い。
- プリンタの状態が**インターネットブラウザで確認できる**。

1500DPI相当、12枚/分（A4）、A3対応のハイコストパフォーマンスプリンタ、新登場。

**MultiWriter 2050** 標準価格 138,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個） USBオプション

# プリントすいすい、仕事がすいすい。

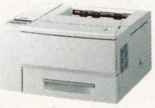
# マルチライタ
# MultiWriter

＜対応パソコン＞ PC98-NXシリーズ PC-9800シリーズ DOS/V対応機* Macintosh（オプション）
*IBM PC/AT 100%互換機

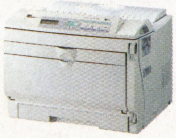
安心の1年間保証
★掲載のマルチライタの保証期間は1年！期間中は無償で出張修理※いたします。
※詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

Windows® 98 対応
★掲載のマルチライタは、Windows®98に対応します。詳細はWindows®98発売後、インターネットなどを通じてご案内いたします。

## あなたのビジネスを加速する"マルチライタ"先進のラインアップ。

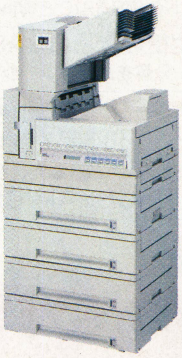


PrintAgent 対応
SOHOユーザにおすすめの、A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
**MultiWriter 1400X**
標準価格 138,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



PrintAgent 対応
1500DPI相当、20枚/分（A4）、両面印刷オプション提供のA3対応プリンタ。
**MultiWriter 2200XE**
標準価格 198,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

PrintAgent 対応
20枚/分(A4)、両面印刷標準装備。A3対応の高速高機能ビジネスプリンタ。
**MultiWriter 2200X2**
標準価格 248,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



PrintAgent 対応
24枚/分(A4)、長寿命100万ページ印刷のA3対応ヘビーデューティプリンタ。
**MultiWriter 2400X**
標準価格 398,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
★ソータユニット、両面印刷ユニット、増設ホッパ2段は別売です。

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00〜17:00（祝日を除く）
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821 電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 マルチライタ（マイコンBASICマガジン9・8）係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

# CONTENTS

10 OCT.1998


21 **特集** 最新パソコン・ゲームをとことん楽しむために…

## 高性能3Dグラフィック・ボードを選ぶ！

● 3Dボードとは？●ボード性能チェック●SHOPガイド付き購入のポイント

31 **特集** Windows98パソコンアップグレード講座①

## 原理からわかるメモリ強化術

●メモリの動作原理を理解する●タイプ別メモリ増設テクニック●64MBメモリ搭載ベンチマーク

### 巻頭カラー企画

6 ローランドのUSBオーディオ『UA-100』で迫力あるゲーム・サウンドを楽しむ

8 モバイルのススメ　話した言葉がテキストになる！　ボイストレックVT1000RV

10 BM読者のホームページ・ギャラリー

### プログラミング講座

66 Dr.Dの特別講座
『大学入試センター試験』練習問題編

68 GAME BASIC for SEGA SATURNでゲームを作ろう！
ポリゴンにテクスチャを貼り付けて質感アップ！

70 ハロー！ C言語ワールド
Cにおける関数

74 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
3Dグラフィックスで重要な“照明（ライティング）”の効果

80 Visual Basic研究所
ファイルを扱うテクニック②～ランダム＆バイナリ・アクセス

86 Windowsプログラミング完全マスター
プログラマー必見！　Windows98時代のプログラミング基礎知識

90 スタート！　Windowsプログラミング by F-BASIC V6.0
DOSモードのF-BASICとWindowsモードのF-BASIC

94 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
力の合成・分解をパソコンでシミュレートしてみよう！

98 Klik＆Play　Click＆Create　クリック・ゲーム作成術
アクション・パズル風のブロックくずしに挑戦！

100 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET＆RUN

### 特選投稿プログラム・コーナー

| | | | |
|---|---|---|---|
| 104 | セガサターン(GAME BASIC for SEGASATURN) | ホバーバトル | towofu |
| 111 | Windows(VisualBasic5.0) | TARGET | 片本真一 |
| 114 | Windows(VisualBasic4.0) | 移植版 RIDO | 工藤俊介 |
| 119 | Windows(VisualBasic2.0) | シャッフル | 峠　恒司 |
| 122 | Windows(Q Basic) | Hungry Commet | 小川真大 |
| 125 | MSX2/2+/TurboR | 弾よけゲーム・ダンシングスター | 村上　剛 |
| 128 | PC-8801mkⅡSR | WIZARD'S TOWER | 八木優一 |
| 132 | PC-9801 | 移植版 MIRROR | U-ichi |
| 136 | PC-9801 | Galactic Shooter | 佐藤洋司 |
| 139 | PC-9801 | どごん | 米里吉雄 |
| 142 | X68000 | ひこうき野郎 Dteam | である |
| 146 | PC-G801 | PANEL SLIDER | 木村俊行 |

### ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE＋XG
ダブルキャスト　粟田英樹

MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE＋XG
MISTY BLUE　寫瀾田裕平

別冊付録

## DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

## ゲームを中心にしたエンターテインメント・ソフトを解説


165 **パソコン・ゲーム・サイド**
国産最新ネットワーク・ゲーム大集合／セガから期待の新作2本発売！／新作情報など

191 **アーケード・ゲーム・サイド**
スパイクアウト／ソウルキャリバー／ストリートファイターZERO3／新作情報など

204 プレイステーション ジャーナル
205 サターン最前線
206 Game Music Encyclopedia
216 パソコン・ソフト＆GMの発売予定をチェック 新作発売予定表Data Base
219 ファイナルステージ
220 第18回 輝け！「日本ゲーム・ミュージック大賞」発表！
222 『エルダーブレイズ』冒険者の記録
224 『メックフロンティア』を斬りきざむ
226 対戦問屋 『バトルゾーン』の巻
228 『三國志Ⅵパワーアップキット』の世界を楽しむ
233 『ウルティマ オンライン』連載コーナー ブリタニアに死す
236 ゲーム考現学
238 とことんぷよぷよSUN
239 『サイキックフォース2012』攻略
242 電脳戦機バーチャロン奮戦記 新宿スポーツランド西口店
244 アタシを信じてコレ買って アンジェリーク デュエット
245 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview
248 みらくる読者の闘技場
250 読者のイラスト紹介！あくせすROOM
251 おたのしみ読者プレゼント
252 エンターテインメント・インフォメーション
253 ソフトハウスのPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
261 CHALLENGE！HIGH SCORE！

42 新連載！とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！
**超入門！　ゼロから学ぶWindows98**
Windows98，アプリケーションを起動しよう

46 新品から中古まで　ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる
**パソコンBuyer's Guide**

51 **インフォメーション・キャッチアップ**
- ●高品質取り込みを可能にしたエプソンのシートフィード・スキャナ
- ●本体価格15万円の超お買い得PentiumⅡ搭載パソコン
- ●最高8倍速書き込みが可能な高速CD-Rドライブ
- ●一眼レフカメラの操作性を実現したデジタル・スチル・カメラ

54 **マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX**
なにはなくともビデオ＆サウンド・カード

58 インターネットからダウンロードして遊べるおすすめゲームを紹介
**FreeNetworkGame探訪〜東風荘**

60 **パーフェクト・ミディ・チャンネル**
テンプレートで曲の基本項目を設定しよう　その3

62 **めざせ！　ホームページ開設**
JavaでJavaJavaモーニング！　Java Scriptで表示が変わる！①

64 **マンガコラム　神奈川のりこのホームページに夢中**
オフ会を開いてページを作ったゾ！

154 明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス


## 広告さくいん


### ハード／アクセサリ

| | |
|---|---|
| NEC | 表2〜前付カラー3 |

### メディア

| | |
|---|---|
| ソニー | 表4 |

### ソフト

| | |
|---|---|
| 富士通ミドルウェア | 前付カラー12 |
| セガ・エンタープライゼス | 中付カラー155 |
| 光栄 | 中付カラー156〜157 |
| アートディンク | 中付カラー158〜159 |
| エムスリイエンタテインメント | 中付カラー160 |
| SPS | 中付カラー161 |
| システムソフト | 中付カラー164 |
| 日本ファルコム | 記事中カラー207,表3 |

### レコード関連

| | |
|---|---|
| コナミレーベル | 中付カラー162 |
| テイチク | 記事中カラー209 |

### 学校関連

| | |
|---|---|
| 代々木アニメーション学院 | 前付カラー13 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 前付15 |
| 日本ゲームソフト学院 | 前付20 |

### 中古基板販売

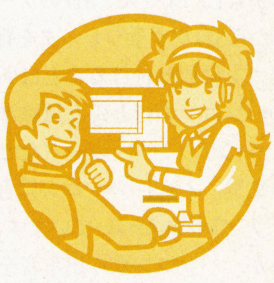
| | |
|---|---|
| キョーワインターナショナル | 後付268 |

### パソコンショップ

| 関東・甲信越 | |
|---|---|
| コジマ | 前付16〜17 |
| マイコンショップ川口 | 前付18〜19 |
| 遊基パソコン館 | 記事中50 |
| ロケットPCアウトレット | 後付269 |
| パシフィックネット | 後付270 |
| OTTO | 後付271 |
| 情報ハウス | 後付272 |
| クレバリー | 後付274 |
| **関西** | |
| イオシス | 記事中48,後付273 |
| ユニオンコンピューターネットワーク | 後付272 |

### 別冊付録DOS/V製作

| |
|---|
| アイラブPCライフ 事務局 |
| ロケットサポートセンター |
| ピーシーショップ ピーテン |
| 国際産業技術 |


ⓒマイコンBASICマガジン10月号
第17巻　第10号　1998年9月25日印刷
1998年10月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂


＜本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します＞

ベーマガ編集部おすすめパソコン周辺機器

# ローランドのUSBオーディオUA-100で迫力あるゲームサウンドを楽しむ

Silpheed☆

●「UA-100」
●価格：49,900円 ●ローランド
●http://www.rolandcorp.com/japan/
●FAX情報サービス：03-3251-1434

▲USBオーディオ「UA-100」

最近のパソコン・ゲームは演出に凝ったり，立体的な物体をリアルタイムで動かすような複雑な処理をしたりと，どんどん進歩してきています。読者の中にも迫力ある3Dアクション・ゲームをパソコンで楽しんでいる人が多いでしょう。

ゲームでグラフィックと並んで重要なのは音です。みなさんはどんな音でゲームを楽しんでいますか？ やっぱり大迫力の画面に見合った音でゲームを楽しみたいものですよね。

ローランドから発売されたオーディオ＆MIDIプロセッシング・ユニット「UA-100」は，ゲームの音にもこだわりたいという人には必携のサウンド周辺装置です。

## パソコン・サウンドで気になる大量の？！ノイズ

音は目に見えるわけではないので，たとえば画面のきれいさやキャラクターの動きの良さなど，ビジュアル的な面に比べて重要度は低く，あまり気にならない人もいるかもしれません。3Dのゲームを遊びたいから3Dアクセラレータを買ってきてパソコンに取り付けることはあっても，今のパソコンのほとんどは標準で音が出るようにサウンド・カードなどを内蔵しています。ノート・パソコンにもほぼ標準でサウンド機能がついていますよね。

ところが，パソコンから出る音をよく聴いてみてください。「サー」，「ジー」というノイズが聴こえませんか？ CD-ROMやハードディスクが動くとそのたびに「ザザザッ」という音が入りませんか？ これらのノイズは，小さな音でゲームを遊ぶ場合にはそれほど気になりませんが，スピーカから大音量で鳴らしたり，ヘッドフォンから聴く場合には非常に気になります。せっかくのゲームの雰囲気が台なし，とまではいかなくても，あまり気持ちのいいものではありません。

サウンド・カードやサウンド・チップはパソコンの中に収められているために，パソコンの電源や部品から出るノイズの影響を受けやすく，どうしても入ってしまうものなのです。

パソコンで音を録音してみて，できあがった音声ファイルに「ジー」というノイズが入っていてがっかりした人も少なくないでしょう。

## USBのデジタル接続で音がクリアに！

そこで登場するのが「UA-100」です。なにやら名前の前にむずかしい言葉がついていますが，簡単に言ってしまうと，これはUSB接続のサウンド・ユニットで，パソコンの音を出す機械です。では，UA-100は，今までのサウンド・カードと何がちがうのでしょうか。

いちばん大きなちがいは，ノイズに強く，クリアな音を出せることです。パソコンとUA-100はUSBケーブルで接続しますが，サウンド・カードとちがって，音はUSBケーブルをデジタル信号のままで進みます。そのため，パソコンの中からはもちろん，周辺機器からもノイズを拾いません。サウンド・カードで音量を最大にするとかなりはっきりノイズが聴こえますが，UA-100では最大にしてもほとんど聴こえないのはこのためです。

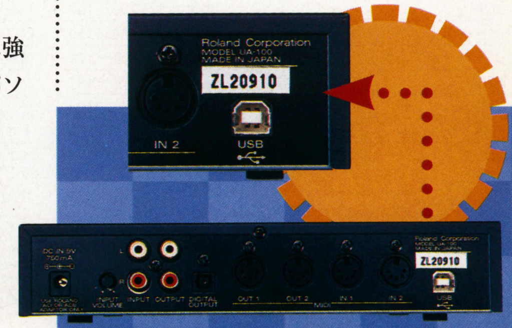
接続が簡単なのも大きなメリットです。サウンド・カードをパソコンにつけるためには，パソコンのふたを開けて，空いているスロットにカードを差し込み，またふたを閉めなければいけませんでした。ケーブルもパソコンの裏から引き出すために，ほかのケーブルとからまったりで整理も大変です。UA-100はUSBケーブル1本で接続できるので，ふたを開ける必要もありませんし，ケーブル類もスマートにまとまります。

## DirectSound対応！ゲーム専用モードも！

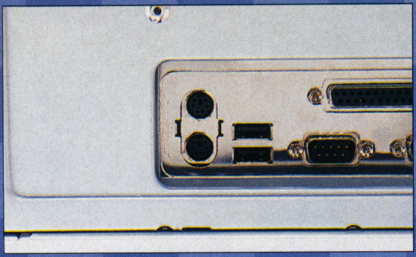
「UA-100」はDirectSoundに対応している点も見逃してはいけません。Direct SoundとはDirectX（パソコンのハードを直接操作して高速化するプログラム）の一部で，音の遅れを最小にして，しかも音質を保ったまま再生することができる機能です。せっかく音質が良くても，ゲームの音が画面とずれたり，音を鳴らすのにパソコンのCPUパワーを消費するのでは，パソコンの環境をかえって悪くしてしまいます。

しかも，「UA-100」はゲームの音を大迫力で鳴らす機能を持っています。フロント・パネルのつまみを「GAME」に設定すると，小さなスピーカやヘッドフォンでもゲーム・サウンドを楽しむことができます。

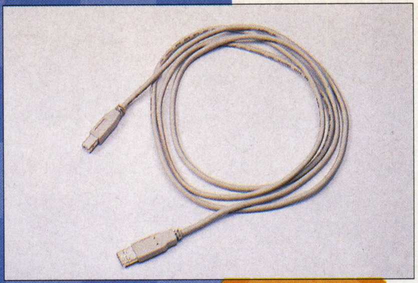
▲フロント・パネルのつまみを「GAME」に合わせるとゲームの音が大迫力に！




▲リア・パネルにはUSB端子を装備



▲パソコン側のUSB端子



▲USB接続ケーブル。「UA-100」のパッケージには同梱されている

◀《画面1》マルチメディアのプロパティで再生デバイスにUA-100を選ぶ

◀《画面2》エフェクトのかけかたなども設定できるので，いろいろ楽しめる

《第1表》DirectSoundに対応しているゲームの一部。これからもどんどんDirectSound対応のゲームが発売される

| | |
|---|---|
| 維新の嵐　幕末志士伝 | 光栄 |
| F-22 Air Dominance Fighter | イマジニア |
| GORDIAN.KNOT | イマジニア |
| Star Wars Rebellion | ルーカスアーツ |
| STARCRAFT | ソース |
| 大戦略マスターコンバット2 | システムソフト |
| 電車でGO! for Windows | タイトー |
| pinna | オープンブック9003 |
| Microsoft Age of Empire | マイクロソフト |
| Microsoft Flight Simulator 98 | マイクロソフト |
| マスター・オブ・マジック for WIN | ローカス |
| ストリートファイターZERO&ZERO2 | カプコン |
| Microsoft Outwars | マイクロソフト |
| ラストブロンクス | セガ・エンタープライゼス |
| Andretti Racing | エレクトロニック・アーツ |
| セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ | セガ・エンタープライゼス |
| Test Drive 4 | エレクトロニック・アーツ |
| PGA TOUR LAPTOP | エレクトロニック・アーツ |
| Microsoft Golf 1998 Edition | マイクロソフト |
| Microsoft Monster Truck Madness 2 | マイクロソフト |
| ぷよぷよSUN | コンパイル |
| ウイザードリー　ネメシスアドベンチャー | エレクトロニック・アーツ |
| Ultima Online | エレクトロニック・アーツ |
| DIABLO | ソース |
| TOMB RAIDERS 2 | JVCアドバンストメディア |
| RIVEN THE SEQUEL TO MYST | SME・インターメディア |
| アースウインズ | システムソフト |
| ナムコヒストリー Vol.3 | ナムコ |

DirectSoundに対応しているゲームは数多く（**第1表**参照），これからもどんどん増えていきます。かえって対応していないゲームのほうが少ないくらいです。

## UA-100をパソコンに接続してみよう

では，さっそくUA-100をパソコンに接続してみましょう。

UA-100とパソコンのUSBコネクタを付属のUSBケーブルでつなぎ，ACアダプタを接続します。UA-100の電源を入れてからパソコンの電源を入れて，Windowsを起動すると，Windowsが自動的に「不明なデバイス」を検索して，ドライバをインストールする画面になります。ここで，UA-100のドライバの入った付属CD-ROMから，ドライバをインストールします。

インストールが終わったら，Windowsの「コントロール　パネル」を開き，「マルチメディア」をダブル・クリックして開きます。ここで「再生の優先するデバイス」をクリックして，「1:Roland UA-100 Wave 1」を選びましょう（**画面1**）。これで，ゲームの音がUA-100から出るようになります。

このとき一緒に，「UA-100コントローラ」というソフトもインストールしてしまいましょう。

## ゲーム・サウンドに迫力を！

UA-100の機能のひとつである，ゲーム・サウンドにエフェクトをかけて迫力を出してみましょう。わかりやすくするために，ゲームの音が鳴っている状態でフロント・パネルの「EFFECT TYPE」のつまみをを「GAME」に設定してください。ちょっと音が止まってすぐにまた鳴り出します。どうですか？　低音と高音がダイナミックになって，音に広がりが出ます。これだけでもずいぶんちがいますね。

つぎに，「EFFECT CONTROL」にある二つのつまみをいろいろといじってみます。一つのつまみに回す部分が二つあるので，それぞれを回してみましょう。さらに音が変わります。つまみの設定は先ほどインストールした「UA-100コントローラ」で変えることができます（**画面2**）。自分なりの設定にチャレンジしてみてください。

## USB周辺機器は確実に広まる！

UA-100には，ほかにもさまざまな機能を搭載しています。マイクやギターから録音できたり，MIDIインターフェースがついていたり，デジタル・アウトからMDなどに音を録音できたりと，いろいろなことに使えるユニットです。MIDIインターフェースに音源をつないでMIDIサウンドでゲームを楽しむのもいいでしょう。

Windows98は，標準でUSBをサポートしたこともあって，発売とともにUSB接続の周辺機器が各社からたくさん発表・発売されました。ほかにもキーボード，マウス，スキャナ，スピーカなどさまざまな周辺機器が発売されています。手持ちのパソコンにUSB端子がなくても，USB端子を増設するカードを内蔵すれば使えるようになります。

Macintoshの新モデルiMacもUSB対応を発表し，これからUSB周辺機器は確実に広まっていくことでしょう。その中でこのUA-100は，手軽に高音質のサウンドが手に入り，ゲームとの相性もばっちりということで，ぜひ手に入れておきたい周辺機器の一つではないでしょうか。

▲USB対応スピーカ「MA-150U」

### USBとは

USBとはUniversal Serial Busの略で，RS-232Cやプリンタ・インターフェースなどの代わりとなる次世代インターフェースです。1本のUSBケーブルで接続するだけで，さまざまな種類の周辺機器を手軽に増設することができます。電源を入れたままで接続が可能（ホットドッキング）で，すぐさまに機器を認識して使えるようになります。また，データの転送速度も従来のインターフェースよりはるかに速く，今回紹介したUA-100のように音声データなどをやりとりすることも可能です。

ローランドではUA-100のほかに，USB接続機器として，MA-150U（スピーカ，価格23,800円），SuperMPU64（MIDIインターフェース，価格27,000円）を発売しています。

モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

# 【モバイルのススメ】

第8回

# 話した言葉がテキストになる!

**オリンパス**
**ボイストレックVT1000RV**
**価格63,000円(実売40,000円前後)**

問い合わせ先
オリンパス光学工業株式会社
カスタマーサポートセンター
TEL:0426-42-7499(ダイレクトイン)
FAX:0426-42-7486
(サポート時間10:00~12:00, 13:00~17:00土・日曜, 祭日および休業日は休み)
オリンパスホームページ
http://www.olympus.co.jp/
デジタルオリンパスサイト
http://www.teleparc.com/ad/olympus/

音声認識技術は人間が夢見てきた先端科学のひとつです。言葉を発するだけで, 扉が開いたり, テレビのチャンネルが変わる。ハンズ・フリー(腕を使わずに)で, 安全で快適な生活を送るためのテクノロジー。その第一歩となるのが今回紹介する『ボイストレックVT1000RV』といえるでしょう。

## 君の声が(テン), そのままテキストに(ドッキリ)!

今しゃべっていることが, スラスラと文字になったら…。 パソコンやワープロでレポートをまとめたりしていて, そう思ったことはありませんか?

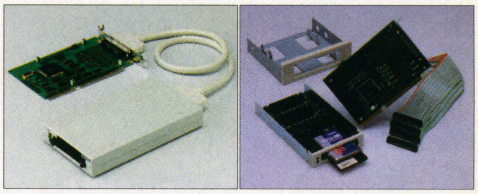
SF映画など, 未来世界を描くときによく扱われる「音声認識」技術。それがすでに空想のものではなくなっていることを知っていますか?

▲これがボイストレックVT1000RVのセット内容。D1000のケースも付いている

ボイストレックVT1000RV(以下ボイストレックと表記)は, 胸ポケットに入る超小型デジタル・ボイス・レコーダー「D1000」と, CD-ROMに収録された音声認識ソフトウエア「ViaVoiceTranscription with DSS Player」で構成された音声文字変換システムです。これがあれば, あなたがしゃべった言葉を, そのままパソコン上でテキストにすることが可能になるのです。

D1000に録音された音声は, 高圧縮されたDSS(Digital Speech Standard)と呼ばれる音声ファイルに変換され, あらかじめD1000にセットしておいたミニチュア・カードに記録されます(D1000とパソコンを付属のコードを使ってライン接続すれば未圧縮のままの音声をパソコンに入力する事も可能)。

ミニチュア・カードに記録されたDSSファイルは, 付属のPCカード・アダプタにセットしてパソコンのPCカード・スロットへ挿入(デスクトップ・パソコンの場合, PCカードリーダが必要)し, 音声再生ソフトウエア「DSS Player」でデ

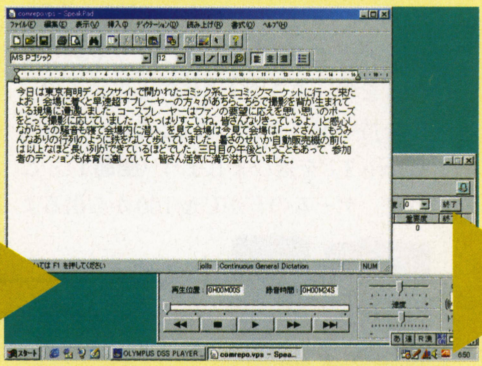


オリンパス推奨の外付PCカードリーダ「CardDock2-EX/DV」26,000円と, 内蔵PCカードリーダ「Card Dock/DV」24,000円(共にアイ・オー・データ機器)

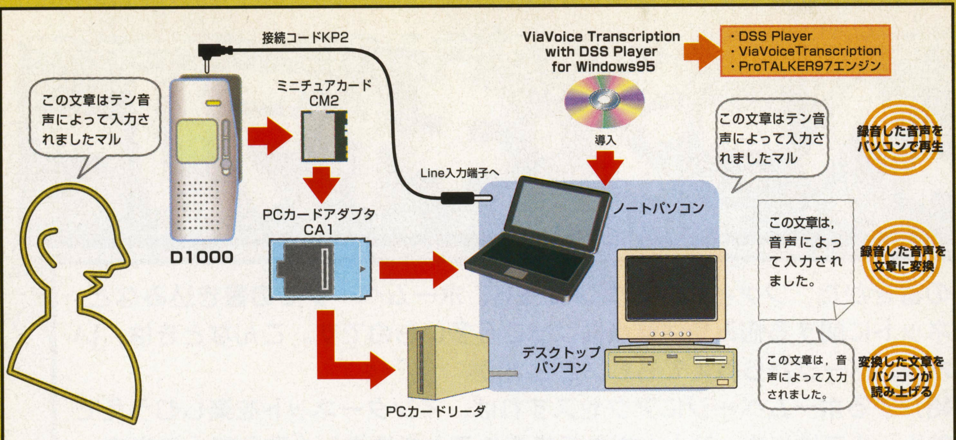
## ボイストレックで, 夏のコミケ即日レポート(ホームページ版)を作って見よう!

▲録音は, D1000の内蔵マイクに向かい普通のスピードでしゃべるだけ。上書き・挿入・削除などの編集もボタン操作で簡単にできる

▲録音した内容はミニチュア・カードに記録される。PCカード・アダプタにセットして, パソコンに読み込ませよう



▲録音した内容はViaVoice Transcriptionによってテキスト化される。「エンロール」をしないと, ちょっと不思議な文章になった(読める?)



《第1図》ボイストレックのシステム図

ータの読み込みをします。

読み込まれたデータはViaVoiceTranscription上で文章化され，ProTALKER97エンジンで音声として読み上げることが出来ます（第1図）。

また，録音した内容をウェーブ・ファイルに変換して，電子メールに添付して送ることなどもカンタンにできます。

## 認識率は，トレーニングでアップさせる！？

ボイストレックを使うにあたって，もっとも気になるのは，どれだけ正確な文字変換ができるのか，という点でしょう。でたらめな文章の羅列では，それこそお話になりません。

ボイストレックは，条件がととのえば（約40デシベルのオフィス環境で音声の学習や単語の登録を十分おこなった場合など），平均90％以上の認識率が得られています。

基本語彙(ごい)数は約4万2千語におよび，さらに約2万語の追加が可能です。誤って認識された語彙を修正しながら繰り返し使用することで，認識率を高めることができ，使えば使うほど正確な変換ができるようになります。

より完璧をめざす人は「エンロール」を行ないましょう。エンロールとは個人のしゃべりかたのくせなどを登録し，認識に反映させる技術で，300文の例文を登録者が録音すると，録音データをもとにViaVoice Transcription with DSS Playerの認識トレーニングが自動的に行なわれ，オプションで登録しておいたユーザー名を選択することで有効になるものです。

エンロールにかかる時間は，文章や句を読んでそれを録音するレコーディングプロセスに1時間～1時間半ぐらい。録音された音声情報をもとに、認識システムを再構築するトレーニングプロセス（エンロールトレーニング）に，録音した文や句の数とプロセッサの処理速度によって30分～数時間がかかります。

## 未来につながるボイストレック

ボイストレックは買ってすぐ完璧な音声変換ができるわけではありません。間違いを修正しながら，誤変換しにくい発声法などコツをつかんでいく必要があり，環境を選ぶうえに，できないこともたくさんあります。

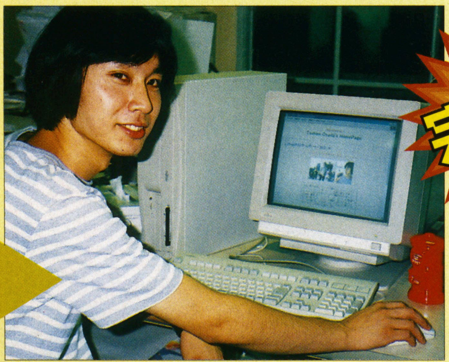
しかしながら，ひと昔前まで絵空事でしかなかったテクノロジーが，現実の製品となったことも確かな事実です。あなたもこの未来を手にしてみませんか。

《第1表》D1000の主な仕様

| | |
|---|---|
| 記録形式 | DSSによるデジタル記録 |
| 記録媒体 | ミニチュアカード（小型フラッシュメモリカード） |
| カード | FTL/Lite-Audio |
| フォーマット | フラッシュファイルシステム |
| 記録時間 | スタンダードモード：約15分（2MBカード）<br>ロングモード：約33分（2MBカード） |
| スピーカー | Φ36丸型ダイナミックスピーカー内蔵 |
| マイクジャック | Φ3.5小型ジャック（モノラル） |
| イヤホンジャック | Φ3.5小型ジャック（モノラル） |
| 電源 | 低格電圧：DC3V<br>電池：単3電池2本・<br>リチウムボタン電池(CR1220)<br>外部電源：ACアダプタ |
| 電池持続時間<br>（録音） | 約8時間<br>（アルカリ乾電池使用時） |
| 外形寸法 | 長さ121mm x 幅46mm x 厚さ23mm |
| 重量 | 150g（電池含む） |

《第2表》ViaVoice Transcriptionの動作環境

| | |
|---|---|
| CPU | MMX Pentium 133MHz<br>またはPentium 166MHz以上<br>推奨環境： MMX Pentium 166MHz<br>またはPentium 200MHz以上 |
| OS | Windows95 |
| ハードディスク | 150MB以上の空き容量 |
| サウンドカード | Creative Labs Sound Blaster16<br>または100%互換カード でライン入力端子付 |
| PC Cardアダプタ | PCカードスロット（Type II） |


▲テキスト化された文章をホームページに貼りつけ，ネット上にアップすれば作業完了！
ノートパソコンを持ち歩けば，ほぼリアルタイムの実況レポートもできる

▲誤変換のチェックにはくれぐれも注意。文章は何度も読み直すクセをつけておこう。（誤字が残っているのが分かるかな？）

# BM読者のホームページ・ギャラリー

メールの書きかた，ファイルのダウンロード，ホームページでの書き込みなど，インターネットに関する悩みや注意点はけっこう多いものです。こんなときは，いろいろなホームページから教えてもらいましょう。

ここで紹介するホームページにアクセスすれば，インターネットを楽しむうえでの基本的なルールをはじめ，ひととおりのきまりごとをやさしく教えてくれます。

ファイルの解凍方法なども，たちどころに解決です。

## インターネットの基本ルールを知ろう！

千葉県浦安市　yoshiさん（35歳）制作

## インターネットで遊ぼう！

http://www.power.co.jp/tm/yoshi/

インターネット構築当初の背景から，現在に至る歴史をはじめ，オンライン・ソフトの特徴やインターネットを楽しむうえでの注意事項などが，まとめて公開されています。

ホームページで掲示板などに書き込みをしたり，知らない人にメールを送信するまえに，一度読んでおくといいでしょう。

また，ホームページから音楽や動画ファイルを再生させるツールなども紹介されています。これらを手持ちのパソコンに導入させて，ホームページを楽しむ環境をぜひそろえてください。

**▼from yoshiさん**

これからインターネットを楽しみたい，もっとインターネットを楽しみたい人の参考になればと思い，作成しました。とくにインターネット初心者のかたには，有益な情報があると思います。

## 超美麗オリジナル・シューティングが楽しめる！

滋賀県大津市　Ko-Taさん（18歳）制作

## Ko-Ta's HomePage

http://member.nifty.ne.jp/Ko-Ta/main.htm

非常に完成度の高い，縦スクロールのシューティング・ゲームがダウンロードできます。ゲームを制作している人は，ぜひそのクオリティを体験してください。

まだまだ開発途中で，プレイした感想を募集中だとか。メールで意見を送れば，内容がゲームに反映されるかもしれませんよ。あなたもゲーム開発に参加しましょう。

その他のページでは，ゲーム制作の裏話を公開。参考になる情報がいっぱいです。

**▼from Ko-Taさん**

Delphi3.1で製作中のSTGと，イラストがウリのホームページです。完成するかどうかわかりませんが，いろいろな意見を取り入れたいので一度ダウンロードして遊んでください。自信作です!!　STGの敵キャラも募集していますので皆様のお越しをお待ちしております。詳しくはホームページにアクセスしてください！

## ステキなイラストと3DCGを大公開！

栃木県宇都宮市　西川美春さん（22歳）制作

# はるのページ

http://members.tripod.com/~miharu_n/HOMEetc/HOME.html

**▼from 西川美春さん**

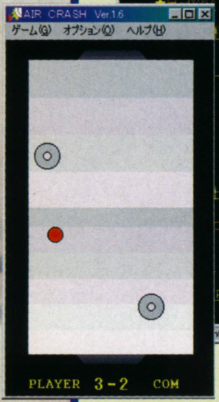
絵を描くのが好きで，3年ほど前にMacを使用してCGを描くようになりました。ほとんど独学ですが，自分では結構満足できる作品が描けるようになったので，いろいろな人に見てもらおうと思いホームページを開設しました。無料でリクエストCGも描いています。

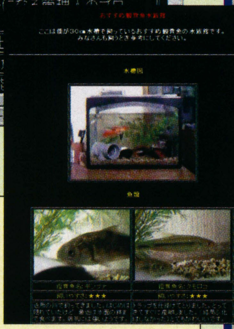
## Klik&Playで楽しめるミニゲームがそろってる

京都府相楽郡　ダイスケさん（13歳）制作

# DAISUKEランド

http://www.eva.hi-ho.ne.jp/itou-masao/



**▼from ダイスケさん**

このページはネット上にある仮想都市で，Klik&Playで作られたゲームや，餌釣り情報があるホームページです。その他にも，チャット「会議室」など，飽きさせない内容になるように作っています。ちなみに僕はI・G・Pというゲーム制作グループの社長もしています。

## “不思議なダンジョン”中毒になれるホームページ

熊本県球磨郡　KATAHIRAさん（15歳）制作

# 片平のぱそこん

http://www.sanynet.ne.jp/~katahira/

**▼from KATAHIRAさん**

「不思議のダンジョン2風来のシレン」がメインのページです。シレンを一度でもプレイしたことのあるかたは，ぜひいらしてください。なぜかおにぎり様（妖怪にぎり変化）にこだわってます。「風来日記」や掲示板「煙とオヤジ亭」，シレン関係のリンク集等，『Worlds Chat/J』の紹介もあります。まだまだ未熟ですので，間違いなどあったら遠慮なくメールをください。

## キミのホームページをベーマガで紹介！

*ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。*

*みなさんからの情報をお待ちしています！*

**■ハガキのあて先**

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

**■電子メールの送り先**

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

**◆ハガキ，電子メールの記入項目**

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

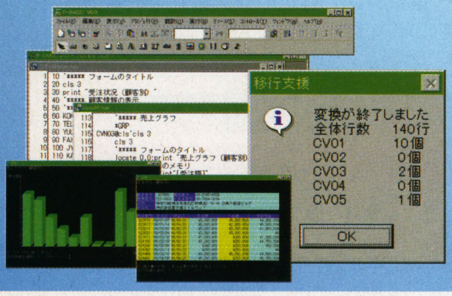
ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

FUJITSU

使い慣れたプログラム資産に、
永遠の価値を。

**N88-BASICからWindows環境へ。新たに移行支援機能を搭載したF-BASIC V6誕生。**

●F-BASIC V6は、N88-BASICなどいままで慣れ親しんできたさまざまなDOS BASICプログラムを、簡単な操作でWindows®プログラムに書き換えることのできる最新のプログラミング開発環境です。●新しく搭載された移行支援機能は、F-BASIC独自の高度なプログラムコンバート機能、適切な移行のアドバイスをしてくれる支援機能を持ち、DOS BASIC（N88-BASIC,MS-BASIC,QuickBasic,F-BASIC86HG/386など）プログラムを、Windowsプログラムへ移行する作業をしっかりサポートしてくれます。●DOS BASICの「手続き型処理」採用により、プログラムの高い互換性を持つだけではなく、いままでつちかってきた プログラミング知識を最新のWindowsでも十分に発揮することができます。●統合開発環境では、ツールバーやツールボックスなどのビジュアルな操作により、プログラムの作成/翻訳/デバッグといった一連の開発作業を快適に行うことができます。●32bitネイティブコンパイラ搭載により、64kbyte以上のプログラムを作成したり、インタプリタ形式に比べ数倍から数10倍以上速く処理できることはもちろん、作成したアプリケーションの再配布が自由に行えます。●ビジュアルプログラミングによりコマンドボタン、スクロールバーなどの豊富なGUIコントロールを追加することで、よりWindowsらしいGUIプログラム にすることができます。Windowsの多彩な機能を利用したプログラムへの 進化も可能にするF-BASIC V6。●5年間におよぶWindows版BASICへの移行実績のパワーが生み出したこの最新プログラミング開発環境が、あなたのプログラム資産に永遠の価値を与えます。




移行支援機能　32bit高速処理　群を抜く拡張性　そのすべてが新しい。

# F-BASIC V6

Windows®98対応　新発売　標準価格 35,000円

●読み込み可能なBASICプログラム：F-BASIC86HG/386、N88-BASIC、QuickBASIC、MS BASIC
●対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
●関連書籍
「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行
※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中!

富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！ お問い合わせ 03-3379-3630（YAG園のローン係）

(社)日本映画テレビ技術協会員．(財)日本視聴覚教育協会員．(社)日本漫画家協会員．日本映画録音協会員．日本映画照明協会員．日本映画撮影監督協会員

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
［CG-ARTS協会認定］

# YAG 代々木アニメーション学院

他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。

## 平成11年4月入学生願書受付中！

99.01%（平成10年3月卒業生の就職・デビュー率）

大阪校 名古屋校 福岡校 10周年 65万円入学

しかも 祝金15万円を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます。

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

見学随時（事前にTELを）

全国東映系にて絶賛上映中
〈同時上映・スレイヤーズ ごぅじゃす〉
機動戦艦ナデシコ
©ジーベック/1998 NADESICO製作委員会

## 設置学科

**アニメ・映像学部**
- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- スペシャル・メイクアップ・アーティスト科（2年）
- SFX監督コース科（2年）
- ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

**出版学部**
- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ヒットメイク・プロデューサー科（2年）

**CG学部**
- ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- デジタル映像エキスパート科（2年）
- 新設 ゲーム・シナリオライター科（2年）
- ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）

**芸術学部**
- 声優タレント科（1年）
- ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）
- ライト照明デザイナー科（2年）
- メディア芸術総合学科（3年）

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談！

特待生 12万円
特育生 36万円
支給

専用寮・格安居住！

無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）

ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
CARISMAP 無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ ただいま診察ブック進呈中（無料） 診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

**ハガキでのお申し込み**

①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業） ⑥希望学科（ある場合） ⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-9 代々木アニメーション学院

**TEL・FAXでのお申し込み**

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

## 無料オーディション（全国開催決定）

### 新人声優・才能発見!!

大阪(9月)、福岡(10月)、東京(11月)、名古屋(12月) 開催決定！

デビュープロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。お申し込みは下記へ

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-9 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

パソコンで! 手軽に! 楽しく! ゲームが作れる!!

クリック　アンド　クリエイト

# Clik&Create

クリック　アンド　プレイ

# Klik&Playゲーム作成術

山崎 寛著

編集:マイコンBASICマガジン編集部
協力:富士通/富士通パレックス

- ●Click&Create/Klik&Playとは
- ●チュートリアルでしくみを知ろう
- ●いよいよ本格的なゲーム制作に挑戦!
- ●各機能の詳細を知ろう
- ●ピクチャーエディタとアニメーションエディタ
- ●ジャンル別にいろいろなゲームを作る~基本編
  - ◆ブロックくずし
  - ◆対戦ゲーム
  - ◆レーシング・ゲーム
  - ◆ドットイート・ゲーム
  - ◆ジャンプ・アクション・ゲーム
  - ◆シューティング・ゲーム
- ●ジャンル別にいろいろなゲームを作る~応用編
  - ◆パワーアップ・シューティング・ゲーム
  - ◆対戦格闘ゲーム

付録　Q&A

Windows対応
CD-ROM付き

Click & Create体験版
Klik & Play体験版
オリジナル・ゲーム満載!

●A5判/定価1,995円(税込)

MS-DOS BASICがWindowsでよみがえる!!

# F-BASIC97 プログラミングのすべて

編集:マイコンBASICマガジン編集部　協力:富士通

Windows対応CD-ROM付き
●F-BASIC for Windows体験版収録

●A5判/定価2,835円(税込)

## ●初歩からはじめるBASICプログラミング

## ●ユーザーの疑問に応えるQ&A250以上掲載!

■プログラミングって何だろう?■七つの命令で覚えるBASIC言語■F-BASIC97をインストールしよう!■簡単なプログラムを作ってみよう!■F-BASIC97で使う変数■プログラムの"制御"をマスターしよう■DOSモード・プログラミング■Windowsモード・プログラムの基本■Windowsプログラミングの実践■DOS-BASICからの移植テクニック■いろいろなプログラムを作ってみよう!■各言語の機能比較一覧表■F-BASIC97 Q&Aコーナー■他言語との相違点一覧表
●N88-日本語BASIC●F-BASIC386●Quick Basic&Microsoft Basic

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ。

電波新聞社 販売部　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電話 (03)3445-6111(大代表)

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース) |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。 |

## 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## 1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## '98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント

サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション

ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

コジマ®

# 安値日本一への挑戦

無料スクール ｜ 日本初 今、買って、お支払いは一年後 1年後・無金利一括払い ｜ 低金利 1%ローン ｜ さらにお得 カード手数料・代引手数料一切ナシ

業界初 5年間保険証進呈 ｜ 冬のボーナス一括払い 金利手数料ナシ 冬・夏ボーナス2回払い ｜ 低金利 最長100回払い ｜ 日本初 法人クレジット・リース

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

①
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:15インチモニタ
基本OS：Windows98

NEC バリュースターNX
PCVE23/45C（一太郎Office8モデル）
5年間保険証進呈 171,000円 更に値引き
PCVE23/45D（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 178,000円 更に値引き
配送料各1,500円

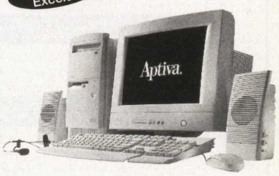
②
56Kbpsモデム
CPU:Pentium II-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ
基本OS：Windows98

NEC バリュースターNX
PCVS26/47CKD（一太郎Office8モデル）
5年間保険証進呈 241,000円 更に値引き
PCVS26/47DKD（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 248,000円 更に値引き
配送料各1,500円

③
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:14.1型TFT液晶
基本OS：Windows98

NEC バリュースターNX
PCVC234XC（一太郎Office8モデル）
5年間保険証進呈 251,000円 更に値引き
PCVC234XD（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き
配送料各1,500円

④
56Kbpsモデム
メモリ64MB
Word98 Excel97
CPU:AMD K6-2 266MHz
メモリ:64MB
HDD:4GB
CD-ROM:最大32倍速
付属ソフト：ロータススーパーオフィス98



IBM Aptiva E21
2153-M15（Word98＋Excel97モデル）
15インチモニタ
5年間保険証進呈 184,000円 更に値引き
2153-M17（Word98＋Excel97モデル）
17インチモニタ
5年間保険証進呈 209,000円 更に値引き
配送料各1,500円

⑤
56Kbpsモデム
CPU：AMD K6-266MHz
メモリ：64MB
HDD：3.2GB
CD-ROM：最大24倍速
モニタ：15インチモニタ

FUJITSU DESKPOWER
FMVM72651（一太郎Office8＋ロータス1-2-3 98モデル）
5年間保険証進呈 181,000円 更に値引き
FMVM72653（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 189,000円 更に値引き
配送料各1,500円

⑥
56Kbpsモデム
CPU:Pentium II-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ
基本OS：Windows98

FUJITSU DESKPOWER
FMVS72671（一太郎Office8＋ロータス1-2-3 98モデル）
5年間保険証進呈 250,000円 更に値引き
FMVS72673（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き
配送料各1,500円

⑦
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:32MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型HPA液晶
基本OS：Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE70D3V
（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 228,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑧
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS：Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE701V（一太郎Office8＋ロータス1-2-3 98モデル）
5年間保険証進呈 250,000円 更に値引き
FMVNE703V（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き
配送料各1,000円

⑨
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS：Windows98

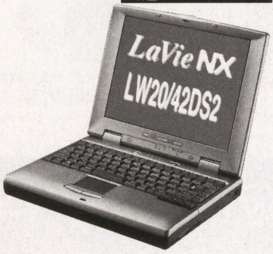
FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE73X1V（一太郎Office8＋ロータス1-2-3 98モデル）
5年間保険証進呈 290,000円 更に値引き
FMVNE73X3V（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 298,000円 更に値引き
配送料各1,000円

⑩
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型DSTN液晶
基本OS：Windows98

NEC LaVie NX
PCLW204DC（一太郎Office8モデル）
5年間保険証進呈 221,000円 更に値引き
PCLW204DD（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 228,000円 更に値引き
配送料各1,000円

⑪
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS：Windows98
大容量ハードディスク3.2GB



NEC LaVie NX
PCLW20/42DS2
（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑫
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS：Windows98

NEC LaVie NX
PCLW23/43D（Word98＋Excel97モデル）
5年間保険証進呈 298,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑬
56Kbpsモデム
CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
モニタ:10.4型TFT液晶
基本OS：Windows98

CD-ROMベース
PCVPBU01
¥59,000がセット
●最大20倍速CD-ROM
●PCカードスロット（Type II X2）●パラレル、シリアル、ディスプレイ等各種インターフェースを装備

NEC LaVie NX
PCLB2040AS2（本体＋CD-ROMベース）
5年間保険証進呈 295,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑭
56Kbpsモデム
PCカードスロットX3
CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:32MB
HDD:3.2GB
モニタ:9.2型TFT液晶
基本OS：Windows98
その他：●ロータススーパーオフィス'98Withパーソナルノーツ付属●シリアル・パラレルなど周辺機器ポートを標準装備

IBM Think Pad235
260710J
5年間保険証進呈 235,000円 更に値引き
配送料1,000円

# ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。

店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

## ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル　21世紀へ一番

0120 0120-21-0001

24時間受付（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

## お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時～よる8時　番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

## お支払い

### 1.代金着払い（代引）

- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後（代金お支払い後）のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

### 2.カード払い

- JCB、VISA、UC、MC、DC、オリコ、AMEX、ダイナース、ニコスなど。

### 3.クレジット（ボーナス及び分割）払い

- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

## お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。

- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット（分割）払いの場合は承認後のお届けとなります。

## 配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域（沖縄県・離島）の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

## 返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良（到着後7日以内）や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。

- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

## プリンター

⑮ ●解像度720×720dpi●マイクロドットによる写真高画質プリント●「ミッキーのハガキスタジオ」つき
EPSON カラープリンター MJ-830CS2
19,800円 配送料1,000円

⑯ Win/Mac対応 ●解像度720×720dpi●フォトマッハテクノロジーが生み出す写真高画質●6色インクでよりなめらかなプリント
EPSON カラープリンター PM600C
24,800円 配送料1,000円

⑰ Win/Mac対応 ●1,440dpiのスーパー高画質●6色インクでよりなめらかな印刷を実現●6つの「カラリオ・ソフト」付属
EPSON カラープリンター PM-750C ¥59,800の処
39,800円 配送料1,000円

⑱ Win95/3.1対応 ●1,200×1,200dpi相当●最高毎分8枚の印刷スピード（モノクロ）
HPカラープリンター C5870AABJ(DJ720C) ¥44,800の処
29,800円 配送料1,000円

## デジタルカメラ

⑲ 150万画素 ●超高解像度フジノンレンズ搭載クラス世界最小・最軽量アルミ合金ボディ
FUJIFILM Fine Pix700 FFX700
79,800円 更に値引き 配送料1,000円

⑳ 35万画素 ●3.5インチFDに画像を記録●鮮明な画質で記録できる35万画素プログレッシブCCD●高画質で迫力のアップが撮れる10倍ズーム
SONYデジタルカメラ MVCFD71
79,800円 更に値引き 配送料1,000円

㉑ 131万画素 ●131万画素CCD&高性能レンズ搭載●パノラマ合成機能付8MBスマートメディア同梱●10cmマクロ撮影機能
OLYMPUSデジタルカメラ C840L
59,800円 配送料1,000円

㉒ 130万画素 ●2インチTFT液晶モニタ搭載●8種類の「カラリオ・ソフト」が入ったCD-ROM添付
EPSONデジタルカメラ CP-600
59,800円 配送料1,000円

㉓ 160万画素 ●光学3倍ズーム機能●USBインターフェース搭載●2.0型TFT液晶、ストロボ付
Kodakデジタルカメラ DC-260Zoom ¥128,000の処
89,800円 配送料1,000円

## ターミナルアダプタ

㉔ DSU内蔵 ●同期128kbps、非同期56kbps●DSU内蔵●ナンバーディスプレイ対応アナログ2ポート
NECターミナルアダプタ PC-IT50D1A
23,800円 配送料1,000円

㉕ DSU内蔵 ●同期128kbps、非同期56kbps●アナログポート×3●USBに対応
NECターミナルアダプタ PCIT65D1E
31,800円 配送料1,000円

㉖ DSU内蔵 ●アナログポート×2内蔵●ナンバーディスプレイ対応●128kbpsでアクセス中でも、電話がかかってきたときは、自動的に1チャンネルを解放して着信できる
NTT-TE東京ターミナルアダプタ MN128mini
19,800円 配送料1,000円

㉗ DSU内蔵 ●最大128kbpsの転送速度●PHSからもリモートアクセス可能●アナログポート×2
NTT-TE東京ターミナルアダプタ MN128V3/DSU
31,800円 配送料1,000円

㉘ DSU内蔵 ●アナログ3ポート、ハブ4ポート内蔵●電話番号や接続状況がわかる液晶表示
NTT-TE東京ターミナルアダプタ MN128SOHOSL10
52,800円 配送料1,000円

## サプライ

㉙ ●17型モニタ対応●幅640×奥行700×高さ最大1,260mm
東京ニーズ パソコンデスク TNR-17WTW ¥14,800の処 59%引き
5,980円 配送料1,000円

㉚ ●暖かみのある木目調ラック ※幅645×奥行723×高さ1350mm
ロアス パソコンデスク AR-01M ¥14,000の処 64%引き
6,480円 配送料1,000円

㉛ ●17型モニタ対応●幅600×奥行645×高さ700+620mm
サンワサプライ パソコンデスク SR-K04M ¥19,800の処 64%引き
6,980円 配送料1,000円

㉜ ●上下調節ガスシリンダー式●背もたれ、奥行き、高さ調節可能
ELECOM OAチェア CC-05N(BU)
4,380円 配送料1,000円

㉝ ●上下調節はレバーひとつのエアーシリンダー式●ヒジかけ付●転倒しにくい5脚式
東京ニーズ OAチェア TNC-GR5
5,980円 配送料1,000円

㉞ Microsoft Visual C++ MSC1735
22,900円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㉟ Microsoft Visual Basic 5.0 MSC1698
23,800円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊱ Microsoft Mastering Visual Basic MSC1727
9,800円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊲ ●歴史イベントの追加とコレクション機能を搭載●新シナリオ追加●一騎討ちモード追加●別途三国志VI本体が必要になります。
光栄 三国志VIパワーアップキット KOE0352
5,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊳ Win95用 光栄 チンギスハーンIV KOE0332
7,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊴ Win95用 マスターピース ザ・ファミレス MAP0007
5,400円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊵ Win95用 T&E はるかなるオーガスタ TNE0001
7,300円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊶ Win95用 日本ファルコム ヴァンテージマスター NFA0048
8,400円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊷ Win95用 ソース スタークラフト SS10040
7,000円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊹ Win95用 ●第二次世界大戦を再現した名作シミュレーション
SEGA アドバンスド大戦略98 SGA0029 ¥9,800の処
8,100円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊹ ソース 凄速98 SS10051
6,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊺ ソース 驚速98 SS10056
9,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北海道（9店舗） | 宮城県（8店舗） | 福島県（9店舗） | 群馬県（10店舗） | 東京都（13店舗） | 富山県（1店舗） | 長野県（2店舗） | 京都府（1店舗） |
| 青森県（3店舗） | 秋田県（3店舗） | 茨城県（13店舗） | 埼玉県（28店舗） | 神奈川県（10店舗） | 石川県（2店舗） | 大阪府（2店舗） | |
| 岩手県（3店舗） | 山形県（6店舗） | 栃木県（34店舗） | 千葉県（11店舗） | 新潟県（7店舗） | 山梨県（2店舗） | 兵庫県（1店舗） | |

本社
栃木県宇都宮市星が丘2-1-8
☎028-621-0001（大代表）

価格は平成10年8月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。

# マイコンショップ川口
# 新品ダイレクト

**TEL: 048-225-1718**
**FAX: 048-225-4433**

**営業時間：am10:00～pm7:00年中無休**

## 24時間在庫価格情報サービス

| | | |
|---|---|---|
| 1：電話の場合 | 新品 | 048-224-7833 |
| | アウトレット | 048-223-9933 |
| 2：FAXの場合 (FAXの電話にておかけ下さい) | 新品 | 048-226-2833 |
| | アウトレット | 048-226-2833 |
| 3：BBSの場合 | 新品 | 048-226-2826 |
| | アウトレット | 048-226-2826 |

(9600bps/ID=GUEST)

**掲載商品には消費税は含まれておりません**

掲載価格は 1998 年 8 月 20 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

## NEC デスクトップ

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-VS3547A | TEL下さい |
| PC-VM3047C,D | TEL下さい |
| PC-VS3047C,D | TEL下さい |
| PC-VS3045C,D | TEL下さい |
| PC-VM404FC,D | TEL下さい |
| PC-VM354XC,D | TEL下さい |
| PC-VM354ZC,D | TEL下さい |
| PC-VM304XC,D | TEL下さい |
| PC-VC334FC,D | TEL下さい |
| PC-VC264XC,D | TEL下さい |
| PC-VC264ZC,D | TEL下さい |
| PC-VC234XC,D | TEL下さい |

## NEC ノート

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-VA26DWXTAB43 | TEL下さい |
| PC-VA23DTXAAN23 | TEL下さい |
| PC-VA23DTXAAR23 | TEL下さい |
| PC-VA23DTXTAN23 | TEL下さい |
| PC-VA20CBSAYT23 | TEL下さい |
| PC-VA20CBSAYT33 | TEL下さい |
| PC-VA20CBSAYU23 | TEL下さい |
| PC-VA20CBSAYU33 | TEL下さい |
| PC-LW2644A | TEL下さい |
| PC-LW2344A | TEL下さい |
| PC-LW2343C | TEL下さい |
| PC-LW2343D | TEL下さい |
| PC-LW2042C | TEL下さい |
| PC-LW2042D | TEL下さい |
| PC-LW2042A | TEL下さい |
| PC-LW204DC | TEL下さい |
| PC-LW204DD | TEL下さい |
| PC-LW204DA | TEL下さい |
| PC-LT2344A | TEL下さい |
| PC-LB2040A | TEL下さい |

## DOS/V

| | 特別価格 |
|---|---|
| FMVS72671(一太郎) | TEL下さい |
| FMVS72673(Word) | TEL下さい |
| FMVS72651(一太郎) | TEL下さい |
| FMVS72653(Word) | TEL下さい |
| FMVM72651(一太郎) | TEL下さい |
| FMVT53373(Word) | ¥244,000 |
| FMV-NU7231(ノート、一太郎) | TEL下さい |
| FMV-NU7233(ノート、Word) | TEL下さい |
| FMV-NU723D1(ノート、一太郎) | TEL下さい |
| FMV-NU723D3(ノート、Word) | TEL下さい |
| FMV-NC720 | TEL下さい |
| FMV-NC720D | TEL下さい |
| FMV-NP716D1(ノート、一太郎) | ¥299,800 |
| FMV-NP716D3(ノート、Word) | ¥304,800 |
| FMV-NP7201(ノート、一太郎) | ¥179,800 |
| FMV-NC313D | TEL下さい |
| INNOVA NOTE 4200CX | ¥248,000 |
| INNOVA NOTE 4500DX | ¥298,000 |
| INNOVA NOTE 5500GX | TEL下さい |
| Aptiva E1A | TEL下さい |
| Aptiva E2A | TEL下さい |
| Aptiva E4A | ¥219,800 |
| Aptiva L66 | TEL下さい |
| Aptiva L67 | TEL下さい |
| Aptiva L87 | TEL下さい |
| Think Pad 385ED(6ZJ) | TEL下さい |
| Think Pad 535E(3ZJ) | TEL下さい |
| Think Pad 560DX(70J) | TEL下さい |
| Think Pad 560X(65J) | TEL下さい |
| VAIO PCG-737(SONY) | TEL下さい |
| VAIO PCG-733(SONY) | TEL下さい |
| VAIO PCG-731(SONY) | TEL下さい |
| VAIO PCG-505E64(SONY) | TEL下さい |
| VAIO PCG-505EX64(SONY) | TEL下さい |
| MN-830-H23(Mebius) | TEL下さい |
| MN-370-X16(Mebius) | ¥236,800 |
| MN-340-X15(Mebius) | ¥181,000 |
| MN-930-X23(Mebius) | ¥295,000 |
| MN-335-X13(Mebius) | ¥234,000 |

## プリンター

| | 特別価格 |
|---|---|
| PC-PR201/40 | ¥ 38,700 |
| PC-PR201/65 | ¥ 65,700 |
| **Picty4000** | **¥ 49,800** |
| **Picty220** | ¥ 19,800 |
| PM-2000C | ¥ 54,800 |
| PM-750C | ¥ 37,800 |
| PM-600C | ¥ 33,800 |
| LBP-750 | ¥106,700 |
| **LBP-740** | **¥ 89,800** |
| LBP-220 | ¥ 34,900 |
| BJC-430J | ¥ 22,700 |
| BJC-700J | ¥ 29,800 |
| BJC-465J | ¥ 44,800 |
| BJC-430J | ¥ 25,900 |
| BJC-250J | ¥ 18,000 |

## CRT

| | 特別価格 |
|---|---|
| MF-8515G | ¥ 32,800 |
| MT-8617E | ¥ 59,500 |
| KM-175 | ¥ 64,800 |
| RD-17G3 | ¥ 79,900 |
| CPD-17MS | ¥ 82,500 |

## 周辺機器

| | | 特別価格 |
|---|---|---|
| **●デジタル　カメラ** | | |
| オリンパス | C820L | ¥44,000 |
| SONY | MVC-FD7 | ¥62,000 |
| EPSON | CP-500 | ¥38,000 |
| CANON | PowerShot A5 | TEL下さい |
| **●スキャナー** | | |
| EPSON | GT-5500WINS | ¥28,800 |
| CANON | CanoScan 600DX | ¥58,800 |
| | CanoScan 300DX | TEL下さい |
| **●モデム・TA** | | |
| モデム | 33.6kbps PCカードFAXモデム | ¥ 9,800 |
| TA | AtermIT50 DSU | ¥24,800 |
| | AtermIT65Pro DSU | ¥33,600 |
| **●SCSIボード** | | |
| Adaptec | AHA2940AU(PCI) | ¥28,800 |
| | AHA1030P(98) | ¥18,800 |
| MELCO | IFC-UP(PCI) | ¥ 9,800 |
| | IFC-DC(PCMCIA) | ¥ 7,700 |
| **●HDD（外付、内蔵）** | | |
| MELCO | DSC-UE4.3G（外） | ¥46,000 |
| | DSC-UE8.3G（外） | ¥63,000 |
| I/O | HDVS-U2.1G/UPCI（外） | ¥38,800 |
| | HUDS-4.3G/UPCI（外） | ¥46,500 |
| ベアドライブ | 2.1GB(IDE) | ¥17,900 |
| | 3.2GB(IDE) | ¥19,800 |
| | 6.4GB(IDE) | ¥27,800 |
| | 8.4GB(IDE) | ¥41,500 |
| | 4.3GB(内SCSI) | ¥36,800 |
| | 8.4GB(内SCSI) | ¥60,800 |
| | 2.1GB(2.5"IDE) | ¥29,000 |
| | 3.2GB(2.5"IDE) | ¥38,000 |
| | 4.0GB(2.5"IDE) | ¥48,800 |
| **●MO・CD・CD-RW** | | |
| MELCO | MOS-230R | ¥35,800 |
| | MOS-S640H | ¥56,800 |
| | CDS-2W6R | TEL下さい |
| I/O | CDV-AB8 | ¥11,800 |
| | CDRW-RX26/AP | TEL下さい |
| MITSUMI | 32XCD(IDE) | ¥13,800 |
| | 24XCD(IDE) | ¥ 9,800 |
| **●メモリ** | | |
| MELCO | VMH-32MK | ¥ 8,800 |
| | VMH-64MK | ¥16,800 |
| | VS8-S32MK | ¥ 8,800 |
| | VS8-S64MK | ¥16,800 |
| | VD8-32MK | ¥ 8,800 |
| I/O | ECC4100-A64M | ¥13,800 |
| | ECC4100-128M | ¥25,800 |
| | SDIM646-32M | ¥ 7,200 |
| | SDIM646-64M | ¥12,000 |

## アウトレット

| | |
|---|---|
| PC-VS16F/E5DA2 (NEC)<br>MMXP166/32M/2.1GB/8×CD/F56/15" | ¥119,800 |
| PC-VS20C/S7CA2 (NEC)<br>MMXP200/32M/3.2GB/20×CD/F56/17" | ¥169,800 |
| PC-VS23D/S7DA2 (NEC)<br>MMXP233/32M/3.2GB/20×CD/F56/17" | ¥209,800 |
| ThinkPad 560E (IBM)<br>MMXP166/16M+32M/2.1GB/12.1"TFT/+8*CD | ¥198,000 |
| PC-LV13C/WDAA1S2 (NEC)<br>MMXP133/32M/1.6G/20×CD/F56/12.1"DSTN | ¥139,800 |
| PC-LV16CWSDAF1 (NEC)<br>MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT | ¥218,000 |
| Satellite315CDS/2.1 (TOSHIBA)<br>MMXP200/32M/2.1G/16×CD/12.1"STN | ¥148,800 |
| MN-910-X20 (シャープ メビウス)<br>MMXP200/32M/2.6G/20×CD/15"TFT | ¥229,800 |
| DUO7500GX (Canon)<br>MMXP233/32M/3.2G/20×CD/13.3"TFT | ¥239,800 |

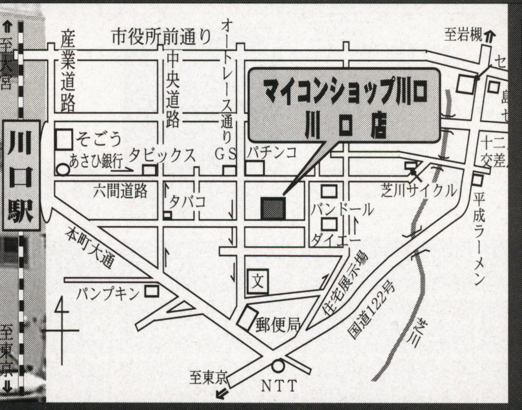
## カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

| ●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧 機種名 | カートリッジ | 定価 | 特価 | ●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧 機種名 | カートリッジ | 定価 | 特価 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LBP-930 | EP-W | ¥48,000 | ¥37,000 | LP-9100PS | LP-91PSETC | ¥42,000 | ¥35,700 |
| LBP-850 | EP-62 | ¥40,000 | ¥32,000 | LP-9000PS | LP-8000ETC | ¥39,000 | ¥33,000 |
| LBP-830 | EP-BS | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-9000 | LP-8000ETC | ¥39,000 | ¥33,000 |
| LBP-750 | EP-J | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-8000SE | LP-8000ETC | ¥39,000 | ¥33,000 |
| | EP-J2 | ¥22,000 | ¥17,600 | LP-8000S | LP-8000ETC | ¥39,000 | ¥33,000 |
| LBP-730 | EP-J | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-8000 | LP-8000ETC | ¥39,000 | ¥33,000 |
| LBP-720 | EP-J | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-7000G | LP-7000ETC | ¥27,000 | ¥23,300 |
| LBP-450 | EP-E | ¥27,000 | ¥21,600 | LP-7000E | LP-7000ETC | ¥27,000 | ¥23,300 |
| LBP-430 | EP-V | ¥18,000 | ¥14,400 | LP-7000 | LP-7000ETC | ¥27,000 | ¥23,300 |
| LBP-320 | EP-A | ¥ 9,800 | ¥ 7,900 | LP-3000PS | LP-3000ETC | ¥29,000 | ¥25,500 |
| LBP-310 | EP-A | ¥ 9,800 | ¥ 8,800 | | LP-3000ETC2 | ¥34,800 | ¥29,800 |
| LBP-210 | EP-A | ¥ 9,800 | ¥ 8,800 | LP-3000 | LP-3000ETC | ¥29,000 | ¥25,500 |
| LBP-A309G2 | EP-BS | ¥36,000 | ¥28,000 | | LP-3000ETC2 | ¥34,800 | ¥29,800 |
| LBP-A304G2 | EP-BS | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-2000LT | LP-2000ETC | ¥16,000 | ¥14,800 |
| | EP-B | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-2000 | LP-2000ETC | ¥16,000 | ¥14,800 |
| LBP-A304E2 | EP-BS | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-1600 | LP-1000ETC1 | ¥19,500 | ¥18,000 |
| LBP-A304E | EP-BS | ¥36,000 | ¥28,000 | LP-1500S | LP-1500ETC | ¥28,500 | ¥25,000 |
| LBP-B406G2 | EP-KS | ¥33,000 | ¥26,400 | | LP-1500ETC2 | ¥19,500 | ¥18,000 |
| | EP-KS2 | ¥26,000 | ¥20,800 | LP-1500ART | LP-1500ETC | ¥28,500 | ¥25,000 |
| LBP-B406E2 | EP-KS | ¥33,000 | ¥26,400 | | LP-1500ETC2 | ¥19,500 | ¥18,000 |
| LBP-B406PS | EP-KS | ¥33,000 | ¥26,400 | LP-1500 | LP-1500ETC | ¥28,500 | ¥25,000 |
| LBP-B406PSLite | EP-KS | ¥33,000 | ¥26,400 | | LP-1500ETC2 | ¥19,500 | ¥18,000 |
| LBP-A405Jr | EP-L | ¥17,000 | ¥13,600 | LP-1000 | LP-1000ETC | ¥21,000 | ¥19,000 |
| LBP-A404PS | EP-L | ¥17,000 | ¥13,600 | LP-9200 | LPA3ETC3 | ¥50,000 | ¥42,000 |
| LBP-A404PSLite | EP-L | ¥17,000 | ¥13,600 | LP-8500 | LPA3ETC1 | ¥42,000 | ¥35,700 |
| LBP-A404E | EP-L | ¥17,000 | ¥13,600 | LP-8000SX | LPA3ETC1 | ¥42,000 | ¥35,700 |
| LBP-A404G2 | EP-P | ¥14,000 | ¥11,200 | LP-8200 | LPA3ETC2 | ¥30,000 | ¥26,500 |
| LBP-A404F | EP-P | ¥14,000 | ¥11,200 | LP-1700 | LPA4ETC2 | ¥12,000 | ¥12,000 |

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)




## ダイレクトお申込方法

### 銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

### 代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

**一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。**
**＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。**

# マイコンショップ川口
# 中古ダイレクト


**TEL:048-222-8655**
**FAX:048-225-4433**


**営業時間：am10:00～pm7:00年中無休**

## 24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニュ－は0000です）
3:**BBS:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
**http://www.sainet.or.jp/～msk**

**掲載商品には消費税は含まれておりません**

掲載価格は1998年8月20日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

## パソコン本体

| | |
|---|---|
| PC-VS26D/S7DA1 | ¥178,000より |
| PC-VS23D/S7DA2 | ¥158,000より |
| PC-VS23D/S5CA1 | ¥169,800より |
| PC-VS20C/S5DA1 | ¥115,800より |
| PC-9821Ra223/W30 | ¥124,000より |
| PC-9821XC200/M73B | ¥98,000より |
| PC-9821Xv13/R16 | ¥79,800より |
| PC-9821XP/U8W | ¥34,800より |
| PC-9821CT16/FA | ¥112,800より |
| PC-9821V200/S7C3 | ¥139,800より |
| PC-9821V200/M7D | ¥149,800より |
| PC-9821V166/S5C2 | ¥108,000より |
| PC-9821V20/S7C3 | ¥113,000より |
| PC-9821V20/S5C3 | ¥109,000より |
| PC-9821V10/S7KA | ¥73,000より |
| PC-9821V13/S5D3 | ¥84,000より |
| PC-9821V12/S5RD | ¥69,000より |
| PC-9821V7/S5KA | ¥59,800より |
| PC-9821Ap/U2 | ¥24,000より |
| PC-9821AS/U2 | ¥22,800より |
| PC-9821Ae/U2 | ¥19,800より |
| PC-9801BA/U2 | ¥22,800より |
| PC-9801BX/U2 | ¥18,800より |
| PC-9821LA10/8A | ¥99,800より |
| PC-9821NA13/H10 | ¥119,000より |
| PC-9821LA10/S8D | ¥94,000より |
| PC-9821NE | ¥44,800より |
| PC-9821NE3/3 | ¥63,000より |
| PC-9821LD/350A2 | ¥46,000より |
| PC-9821NA12/H10 | ¥138,000より |
| AptivaJ51 | ¥79,000より |
| Aptiva795 | ¥69,800より |
| FMV-S31653 | ¥104,000より |
| FMV-NU13D1(P133) | ¥108,000より |
| FMV-NU313DZ(P166) | ¥129,000より |
| Satellite Pro 460CT/2.1(東芝) | ¥168,000より |
| Satellite 305CDS/2.1(東芝) | ¥148,000より |
| Satellite 315CDS/2.1(東芝) | ¥144,000より |
| Satellite 420CDS/810(東芝) | ¥78,000より |
| MN-5400D(ﾒﾋﾞｳｽ) | ¥129,000より |
| MN-7650(ﾒﾋﾞｳｽ) | ¥138,000より |
| PC-S400(ﾒﾋﾞｳｽ) | ¥78,000より |
| Think Pad 535E(36J) | ¥139,000より |
| Think Pad 365X(3J9) | ¥108,000より |
| PCV-M300E5(ｿﾆｰ) | ¥128,000より |
| PCG-505(ｿﾆｰ) | ¥139,000より |
| PCG-505EX/64(ｿﾆｰ) | ¥239,000より |
| PCG-505EX(ｿﾆｰ) | ¥169,000より |
| PCG-723(ｿﾆｰ) | ¥178,000より |
| PCG-726(ｿﾆｰ) | ¥214,000より |
| MI-506DC(ｻﾞｳﾙｽ) | ¥64,000より |

## CRT

| | |
|---|---|
| CPD-17SF8(ｿﾆｰ17") | ¥44,800より |
| RD-17Y(三菱17") | ¥29,800より |
| PC-KM173(NEC17") | ¥39,800より |
| DX17F(三菱17") | ¥29,800より |
| MF-8217J(飯山17") | ¥29,800より |
| MF-5517(飯山15") | ¥29,800より |
| PC-KM151(NEC15") | ¥19,800より |
| PC-KM153R(NEC15") | ¥24,800より |

## プリンター

| | |
|---|---|
| PC-PR201/65 | ¥19,800より |
| PC-PR201/80LA | ¥28,800より |
| PC-PR201/87LA | ¥29,800より |
| LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ) | ¥39,800より |
| LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ) | ¥34,800より |
| LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ) | ¥24,800より |
| LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ) | ¥29,800より |
| LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ) | ¥34,800より |

## デスクトップ用メモリ

| | |
|---|---|
| EFA-4000(FA用4M) | ¥1,200より |
| PIO-EX134-2M(DA134用2M) | ¥1,200より |
| AP34-8M(AP2用8M) | ¥2,400より |
| EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M) | ¥2,400より |
| EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M) | ¥2,800より |
| EFA-8000(FA用8M) | ¥2,400より |
| BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M) | ¥3,200より |

## ノート用メモリ

| | |
|---|---|
| Libretto20,30用 12MRAM) | ¥6,800より |
| Libretto70用 16MRAM) | ¥9,800より |
| ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥1,200より |
| ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥2,400より |
| ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M) | ¥2,400より |
| ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M) | ¥2,400より |
| ENR-8000(NS/R用) | ¥2,400より |
| ENX-8000(9801NX,C用8M) | ¥2,400より |
| NA34-8M(NA/C用8M) | ¥2,400より |
| NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M) | ¥2,400より |
| NE34-8M(NS/A用8M) | ¥2,400より |
| NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M) | ¥2,400より |
| NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥2,400より |
| PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M) | ¥2,400より |
| PC-9821NE-B03(NE用12M) | ¥4,800より |
| EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M) | ¥6,800より |
| ENB-16M(NA9,12,NB7用16M) | ¥6,800より |
| NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M) | ¥6,800より |

## その他

スキャナー．デジカメ

| | |
|---|---|
| GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) | ¥18,000より |
| GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) | ¥25,800より |
| GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) | ¥19,800より |
| C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ) | ¥19,800より |

ハードディスク

| | |
|---|---|
| ST32140A(IDE2GB) | ¥18,800より |
| HDVS-U2.1G(外付) | ¥22,000より |
| SHD-2000U(外付SCSI,2G) | ¥14,000より |
| LIBRETTO270MBHDD | ¥12,000より |

MO・CD・FD・DVD

| | |
|---|---|
| CDG-SX4(4.4*CD) | ¥9,800より |
| SMB-640WE(MO,640) | ¥44,800より |
| PC-FD312(外付3.5"FDDX2) | ¥7,800より |
| PC-FD512(外付5"FDDX2) | ¥7,800より |
| MX-230(230MBMO) | ¥22,800より |
| RM-MO230F(230MBMO) | ¥22,000より |

ODP

| | |
|---|---|
| HK6-MX266-N(V13ﾖｳ) | ¥22,000より |
| HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU) | ¥12,800より |
| JBOXDX4ODP100 | ¥12,800より |
| JBPODPMT66X166 | ¥19,800より |
| HND-25W(ND.NE用4DX2-50) | ¥4,800より |
| JBOXPODP3V150 | ¥12,000より |
| ODP486DX-33SZ802 | ¥4,800より |
| CYRIX686MX(MMX-P166相当) | ¥9,800より |
| ODP486SX-20 | ¥3,800より |

モデム・通信機器

| | |
|---|---|
| AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ) | ¥10,800より |
| BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ) | ¥8,800より |
| SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ) | ¥11,800より |
| PCLINK TA212 | ¥4,800より |
| PV-JF5600(ｶｰﾄﾞ型56Kﾓﾃﾞﾑ) | ¥9,800より |
| MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ) | ¥6,800より |
| HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ) | ¥32,800より |

各種ボード・他

| | |
|---|---|
| SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ) | ¥4,800より |
| ｱｯﾌﾟﾙｷｰﾎﾞｰﾄﾞ | ¥2,400より |
| 98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ | ¥3,400より |
| ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI | ¥8,900より |
| PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ) | ¥39,800より |
| EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ) | ¥11,800より |
| GA-968V4/98PCI | ¥12,000より |
| PS-NX9414-C1 | ¥29,800より |
| PC-9821N-P03 | ¥24,800より |
| PK-UG-X007 | ¥19,800より |

PCカード

| | |
|---|---|
| APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ) | ¥8,800より |
| PCSC-V(SCSIｶｰﾄﾞ) | ¥5,500より |
| PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ) | ¥7,800より |
| DF2814BX(33.6Kｶｰﾄﾞﾓﾃﾞﾑ) | ¥11,800より |
| AD-PCS201(SCSI-3ｶｰﾄﾞ) | ¥4,800より |
| QA-PC86(ｻｳﾝﾄﾞｶｰﾄﾞ) | ¥4,800より |

**全商品 リフレッシュ済**

**中古及び新品高額買取致します！**
**来店即金換金OK！**
**出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。**
**周辺機器も高額買取り致します。**
**まずはお電話を！**

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

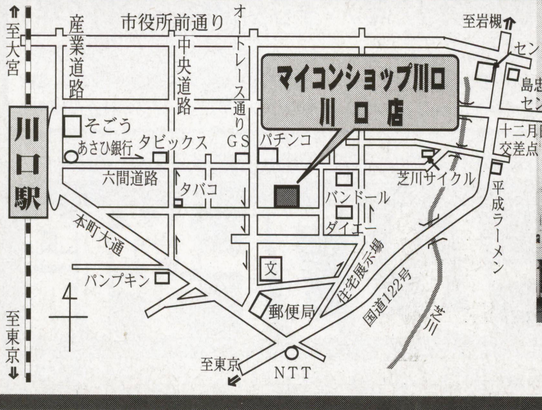
### 現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

### クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料(%) | 2.0 | 2.3 | 2.5 | 3.0 | 3.5 | 4.5 | 5.5 | 6.5 | 7.5 | 10.5 | 11.0 | 15.0 | 16.0 | 20.0 | 21.0 |



川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

# 電脳全開

## 即戦力となる人材を育成

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

## 11年度生 入学願書 各科受付中!

**入学案内書無料進呈**

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

**ゲームデザイナー学部**

全日制 定員400名

### プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

### グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

### キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

### プログラム科〈2年〉

C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

### デジタルサウンド科〈2年〉

シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

# 日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

**学院特別奨学金制度** 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

**学院見学・入学相談** 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

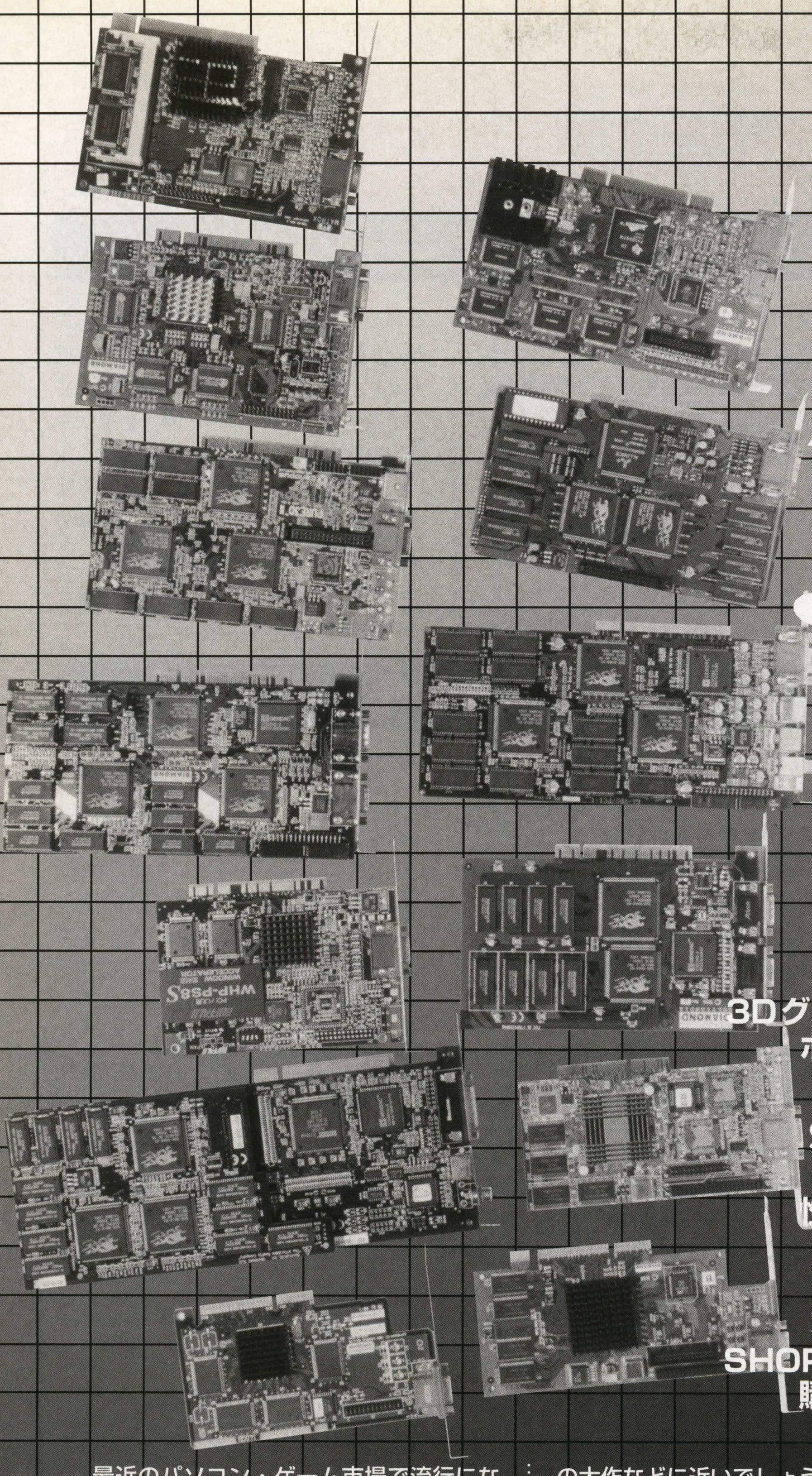
**体験入学** 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)

最新パソコン・ゲームをとことん楽しむために……

# 高性能3Dグラフィック・ボードを選ぶ！

Windows98対応



**Section1** 3Dグラフィック・ボードとは？

**Section2** ボード性能チェック

**Section3** SHOPガイド付き購入ポイント

最近のパソコン・ゲーム市場で流行になってるジャンルに「3Dアクション」というものがあります。これは，以前では考えられなかったような美しい3Dグラフィックを使って，立体的な物体を表現し，視覚的には，より現実世界に近い存在感を持った3Dゲームです。

その表現力の高さはまさに息を飲むほどで，感覚的にはCGを多用したハリウッド映画の大作などに近いでしょうか。

このような一昔前では想像もつかなかった高いレベルの表現が，パソコン上でも可能になったのは，ひとえに「3Dアクセラレータ・ボード」のおかげです。

ということで今回は，最新パソコン・ゲームでとことん遊びたい方のために，3Dボードの基礎知識と製品購入のポイントに特化した記事をお送りします。

（TEXT／林　秀人　ASSIST／中道　潤）

Section 1

## 3Dボードふたつの役割「ジオメトリ演算」と「レンダリング」

最近よく耳にするようになった「3Dボード」という名前ですが，「最新ゲームには必需品となったモノ」であることはわかっていても，実際はなぜ必要なのか，ということが今ひとつ理解しきれていない人も多いのではないかと思います。

そこで3Dボードがどんな働きを持っているのか，簡単に説明しましょう。

3Dボードには大きく分けてふたつの役割があります。それが「ジオメトリ演算」と「レンダリング」です。

ジオメトリ演算というのは，3次元の空間を表現する際に必要な三つの座標軸（X・Y・Z）の情報を，パソコンの画面上の2次元座標軸（X・Y）に変換する演算処理のことです。通常のグラフィック・ボードでハード的に処理できるのは，当然2次元のグラフィックだけですから，3Dボードが装備されていない環境では，このジオメトリ演算は，ソフトの側で処理されることになります。するとCPUに大幅な負担がかかってしまうため処理が重くなり，3Dボードが登場するまでは，パソコン上で3Dグラフィックを表現することは難しかったというわけです。

一方レンダリングというのは，ジオメトリ演算によって描かれた物体（オブジェクト）に光や影，表面の模様（テクスチャ）などの効果を与え，より現実的な立体感を生み出す処理を指します。

## ボードとソフトの橋渡し役「API」

3Dボードを説明するうえで，もうひとつ忘れてならないのが「API」の存在です。APIとは「Apprication Programming Interface」の略で，3Dグラフィック・ボードの機能を使うために，アプリケーション側との橋渡しのような役割を担っているソフトウエアです。

通常，3Dを用いたゲームをプレイする場合は，ゲーム側が直接3Dボードに働きかけるのではなく，まずこのAPIに命令を出して，それからAPIがさまざまな条件を判断し，3Dボードにハードウエア・アクセラレーションの命令を伝達するという仕組みになっています。

現在主流になっているAPIは三つあり，Microsoft社の「Direct3D」，3DfxInteractive社の「Glide」，Silicon Graphics社の「OpenGL」が挙げられます。

ただし昨年末にMicrosoft社とSilicon Graphics社が業務提携して共同開発が提唱された次世代API「Fahrenheit（ファーレンハイト）」が象徴するように，将来的には，3D APIそのものが統合化されていく方向にあるようです。

### DirectXファミリーの3D専用API
### Direct3D

Direct3DはMicrosoft社のマルチメディアAPI「DirectX」に含まれる3D専用のAPIです。

最大の特徴は，3Dボードの性能にまったく依存しないでアプリケーションが制作できる汎用性にあり，これは，HAL（Hardware Abstract Layer）とHEL（Hardware Emulation Layer）というふたつの方式を備えることで実現しています（HALとHELに関しては後ほどくわしく解説します）。

また現在発売されている3Dグラフィックを用いたゲームや3Dボードの多くが，このDirect3Dに対応していることから，デファクト・スタンダード（事実的な業界標準）なAPIであるともいえるでしょう。

先頃発表された「DirectX6」で，このDirect3Dの機能が大幅に増強されたことからも，現在のパソコン業界において，3Dグラフィックスが注目されていることがうかがえます。

### Voodooチップを支える高性能API
### Glide

Glideは人気の3Dアクセラレータ・チップ「Voodoo」シリーズを開発している3Dfx Interactive社が供給しているAPIです。

Voodooシリーズ専用のAPIであるということが大きな特徴で，汎用APIであるDirect3Dとは正反対の性質を持ったAPIだといえるでしょう。

専用APIであるだけに，Voodooシリーズを搭載したボードでは，100%そのボードの性能を引き出すことができるので，ゲーム側さえGlideに対応していれば，非常に美しい3Dグラフィックを再現することが可能です。

またGlideは，Direct3DにおけるHELのような，ソフトウエア・シミュレーション機能を持っていないので，ハードごとの性能が，明確にグラフィックの再現性に現れるAPIであるともいえます。

最近ではGlide対応のゲームが増え，これからも増加していく傾向にあるので，ゲーム・ファンには要注目のAPIです。

### ハイエンド・グラフィック用API
### OpenGL

ワークステーションなどのハイエンドなマシンで広く使われているのが，このOpenGLというAPIです。

Silicon Graphics社が主にCADやモデリングといった目的のために開発したこのAPIは，プラットフォームに依存しない汎用性を備えており，多くのメーカーがサポートしているのが特徴です。

しかし，そうした理由から，OpenGLに対応した3Dボードは非常に高価で，あまりパソコンやゲームに適したAPIであるとはいえなかったのですが，3Dlabs社の「Permedia2」などの廉価なチップが開発されたことで，こうしたパーソナル・ユースの分野でも注目されるようになってきました。

また最近の傾向としては，OpenGL対応の『Quake II』などが登場し，比較的高いパフォーマンスを発揮したことから，3Dグラフィックを用いたゲームの分野でも実力を発揮しつつある，という点が挙げられます。

# 3Dボードとドライバの重要な関係

## HALとHEL

先のページでも触れましたが，3Dボードはハードの性能が良ければ，それだけで高性能を得られるとは限りません。このことを，Direct3Dの「HAL」と「HEL」を例にあげて説明しましょう。

Direct3Dを使って3Dグラフィックを表示する場合，ハードウエアの管理は，APIではなくドライバが行ないます。もしゲーム中で，あるオブジェクトを表示しようとした場合に，ハードがそれに該当する機能を持っていれば，ドライバは，「HAL」を通じて，直接3Dボードのハードウエア機能を利用します。一方，ハード側が該当する表示能力を持っていない場合には，ドライバは「HEL」を通して，ソフト的に同等の動作を再現します（右下の図を参照のこと）。

ただし，フォグ（霧）などの一部の特殊効果に関しては，HELのエミュレート機能は発揮されないので，表現力がハード側の性能のみに依存することも例外的にありえます。

## ドライバの性能はどこで見きわめるか

ではドライバの性能とはどこで決まるのかというと，ズバリ「どれだけ多くのAPIをハード的に実行できるのか」という点によります。

上の項目で説明したように，HALを使って3D描画をする場合には，直接ハードウエアの能力を引き出すことができるため，アプリケーションの処理は軽くなります。一方HELを使用して3D描画をする場合には，3Dボードが持っていない表現方法をソフト的にエミュレートするわけですから，当然アプリケーションの処理は重くなります。

つまり，ボードだけでなくドライバの性能が良くないと，画像の品質だけでなく，全体的なパフォーマンスまで低下してしまうということになるのです。

この点を考慮するとVoodoo専用のAPIであるGlideは，そうした懸念がないため，ボードの性能をフルに活用できるわけです。

## ドライバのプロパティも性能判断の材料となる

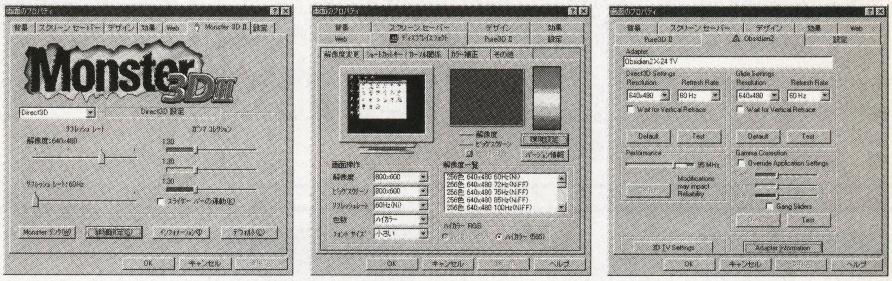
ドライバの性能について説明してきましたが，概念的には理解できても，では実際どのドライバが優れているのか，ということになると，1ユーザーの目にはいかんとも判断しがたいのが実際です。

ドライバの性能の良し悪しは，結局のところ，ゲームなどのアプリケーションを動かしてみて，どれだけ速く，そしてどれだけ美しく表現できるかという点によって判断するしかありません。この点については，以降のページでベンチマーク・テストも行なっていますので，ぜひ判断材料として役立ててください。

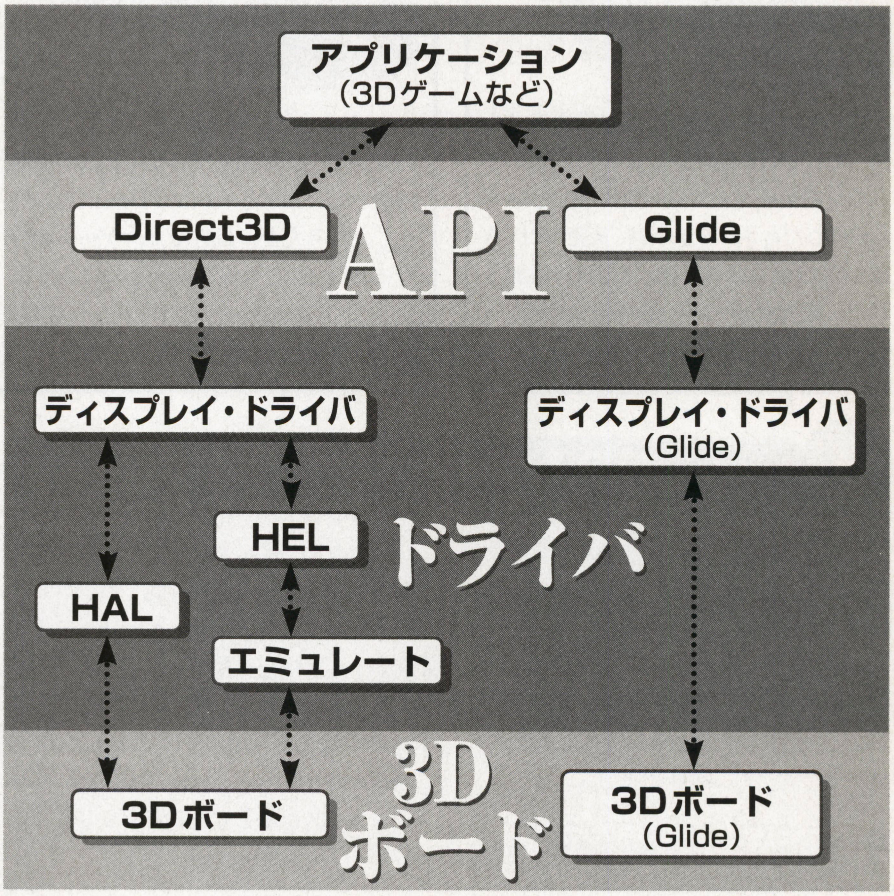
ただ1点，ドライバの良し悪しを判断する基準として，Windowsの「画面のプロパティ」から，どんな機能調整ができるか，という点が挙げられます。

これは結構各社まちまちで，リフレッシュ・レートやガンマ補正の調整が行なえたり，グラフィック・メモリのクロックを調節できたりするものもあります。以下は，その代表的な例です。

各ボードのドライバ（画面のプロパティ）




APIとドライバの流れ



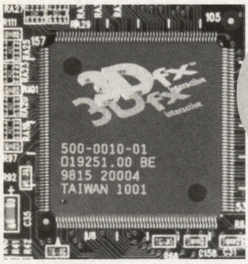
# 主な3Dアクセラレータ・チップの種類

3Dアクセラレータ機能を持つチップには，大別して2種類あります。ひとつは単純に3Dの機能しか持っていないもの。そしてもうひとつは，2Dの性能もあわせて持っているものです。

この両者を比較した場合，一概にどちらが優れているのかとはいえないのですが，つい最近までは，3Dの性能においては3Dfx社の3D専用チップVoodooシリーズが一歩抜きんでていました。

しかしながら最近では，後発の2D／3D共用チップでも，Voodoo2並みの性能を持ったものが現れ，開発競争はますます激化しています。

以下では，現在主流になっているチップの主な特徴を挙げておきましたが，これら以外にも，注目される次世代チップはいくつか存在し，そのなかでもS3社が開発し近々市場に投入される「Savage 3D」は，非常に前評判も高く，要注目のチップだといえます。

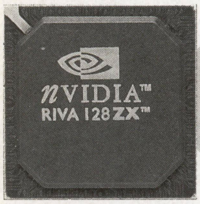



### 3Dfx　Voodooシリーズ

3Dfx社が開発した3D専用チップ。専用APIとしてGlideを持ち，3Dゲームの分野においては圧倒的なシェアを獲得しつつある。また現在開発中の最新チップ「Banshee」には，ゲーム業界から強い関心が集まっている。

### Matrox　MGA-G200

2Dのビデオ・ボードでは他社の追随を許さなかったMatrox社が，不得手といわれていた3D機能を大幅に強化した2D／3Dチップ。2Dの性能はもちろん，3Dの性能も，Voodoo2に肉薄する能力が期待される。

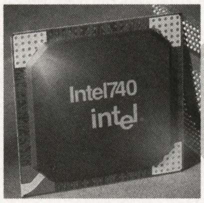



### nVIDIA RIVA128シリーズ

2D・3Dとも非常に高速な描画能力を持った，nVIDIA社の2D／3Dチップ。取り扱えるメモリが4MBまでという点が弱点だとされてきたが，後発のRIVA 128ZXは最大メモリ量が8MBに増加された。近々登場予定の最新チップRIVA TNTは期待が寄せられている。

### 3DLabs Permediaシリーズ

CADなどのハイエンド・グラフィックの分野で実績のあるチップGLINTの廉価版ともいうべきチップ。OpenGLに特化した作りだが，最近では，ゲームの分野においても，十分実用可能なことが証明されつつある。先日，同シリーズの最新チップPermedia3が発表された。




### Intel　i740

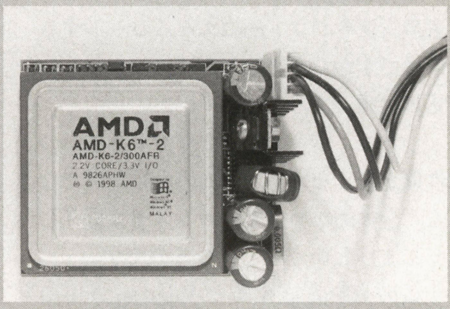
CPUの分野で巨大なシェアを持つIntel社が発表した2D／3Dチップ。廉価ながら非常に高性能で，Direct3Dにおいては，かなりのパフォーマンスが期待できる。Direct3Dに特化した構造であることから，ドライバによって性能が大きく変動するという特性をもっている。

## コラム　3D Now！ vs　MMX

チップの解説とは直接関係ありませんが，3Dアクセラレーションに関して，興味深い話題があるのでお届けします。

かつてIntel社がPentiumプロセッサに直接マルチメディア機能を持たせようという発想のもとに開発された技術にMMXテクノロジがあります。

ちょうど，これと同じような発想で，CPUにジオメトリ演算などの機能を持たせ，通常3Dボードを使用した際に発生する「CPU - 3Dボード間」のボトルネックを一気に解消してしまおうという試みが，AMD社の開発した「3DNow！」テクノロジです。これは同社のCPU「K6-2」から採用されており，DirectX6との組み合わせにおいては，非常に高いパフォーマンスを示しているという耳寄りなレポートが上がってきています。




▲AMD社の提唱する3D Now！とSuper7構想は，Intel勢にどこまで迫ることができるか……

Section 2

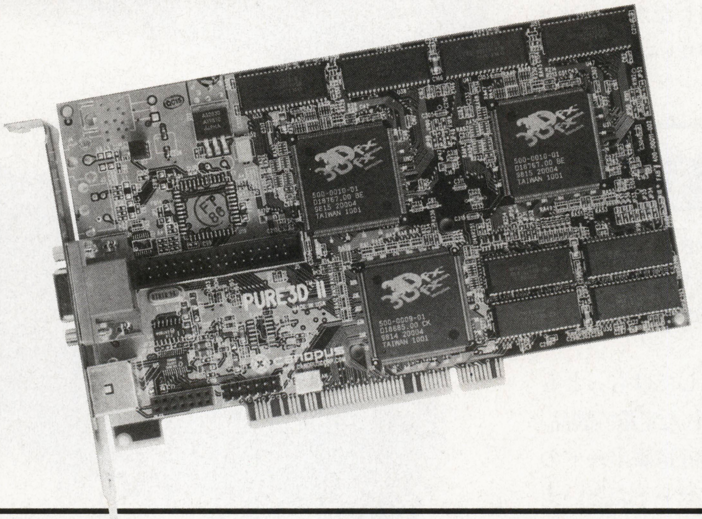
# 主要3Dアクセラレータ・ボード性能比較

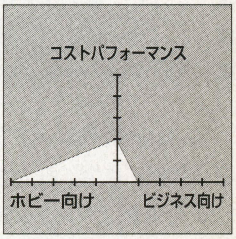
## Pure3D II LX | Voodoo2 | Canopus

■バス：PCI　■RAM:12MB
■API：Direct3D・Glide・OpenGL
■URL=http://www.canopus.co.jp/

3Dfx社のVoodoo2チップを搭載した最新ボード。

Voodoo搭載ボードのなかでも特に評判の高かった同社の「Pure3D」の後継にあたる製品で，ボードの全長が小さく，専用冷却ファン「PURE COOL2」が装備可能であるなど，熱対策が十分考慮されているのが特徴。同じシリーズにはビデオ出力と冷却ファンが標準でついた「Pure 3D II」がある。






## Monster3D II | Voodoo2 | Diamond

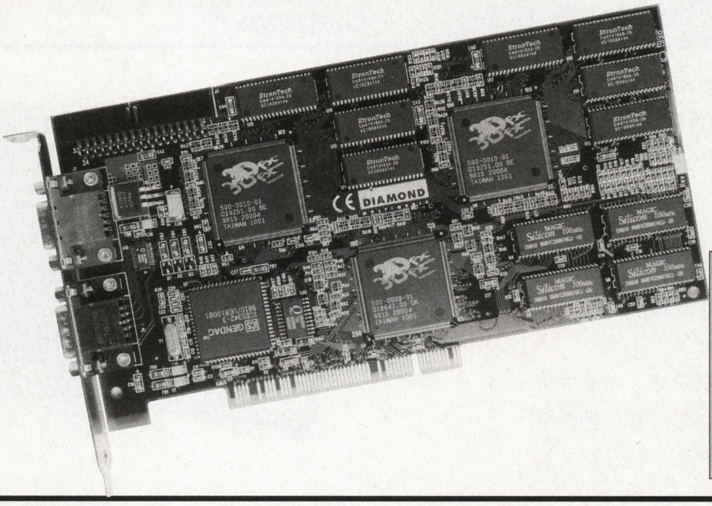
■バス：PCI　■RAM：12MB／8MB
■API：Direct3D・Glide・OpenGL
■URL=http://www.diamondmm.co.jp/

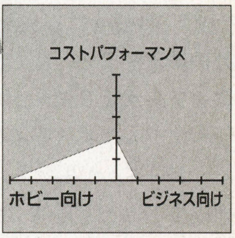
3Dfx社のVoodoo2を搭載した最新ボード。

同社の人気商品「Monster3D」に対して最大300%という性能向上がウリ。

また業界でももっとも早くVoodoo搭載ボードを開発してきた同社のドライバには以前から定評がある。

同じシリーズにRAMが8MBの廉価版も用意されている。





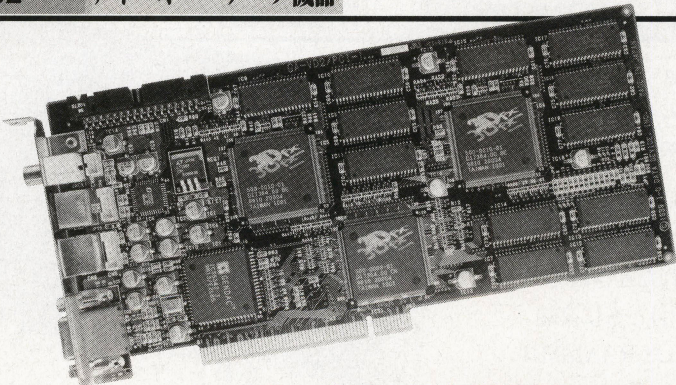

## GA-VD II 12／PCI | Voodoo2 | アイ・オー・データ機器

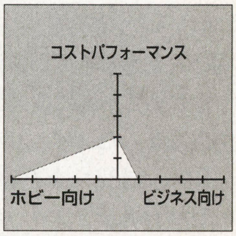
■バス：PCI　■RAM：12MB
■API：Direct3D（Win95のみ）・Glide
■URL=http://www.iodata.co.jp/

3Dfx社のVoodoo2チップを搭載した最新ボード。

標準装備としてビデオ出力端子を持っているのが特徴的。

同じシリーズにRAMが8MBの廉価版も用意されている。

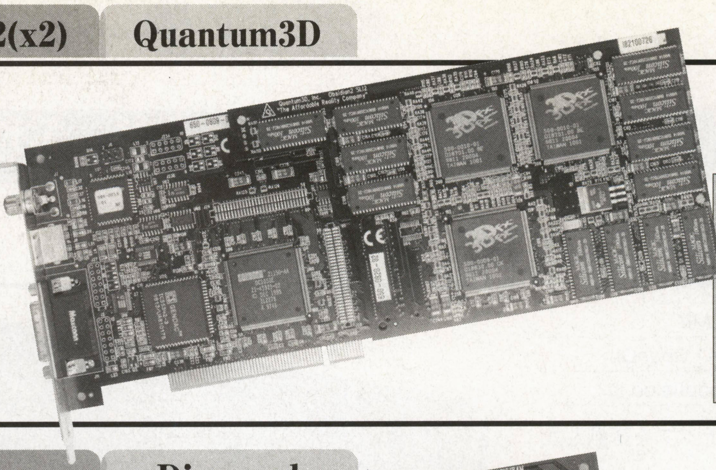


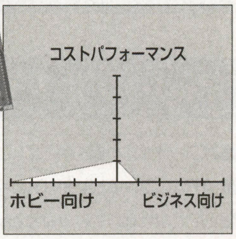



※唯一,PC-98シリーズで動作保証されているボード

## Obsidian2 X24 | Voodoo2(x2) | Quantum3D

■バス：PCI　■RAM：24MB
■API：Direct3D・Glide・OpenGL
■URL=http://www.quantum3d.com/

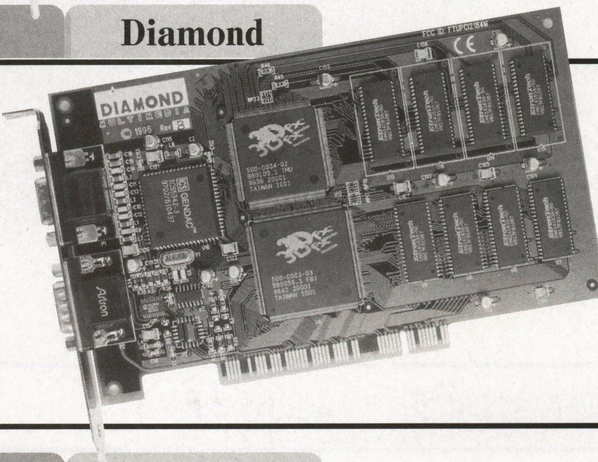


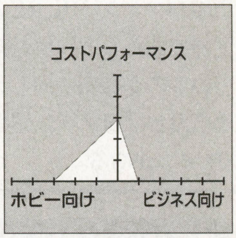



3Dfx社のVoodoo2チップをふたつと24MBのRAMを搭載したモンスター・ボード。SLI機能を使用しながらもPCIバスをひとつしかふさがないのが最大のウリ。

## Monster3D | Voodoo | Diamond

■バス：PCI　■RAM：8MB
■API：Direct3D・Glide・OpenGL
■URL=http://www.diamondmm.co.jp/



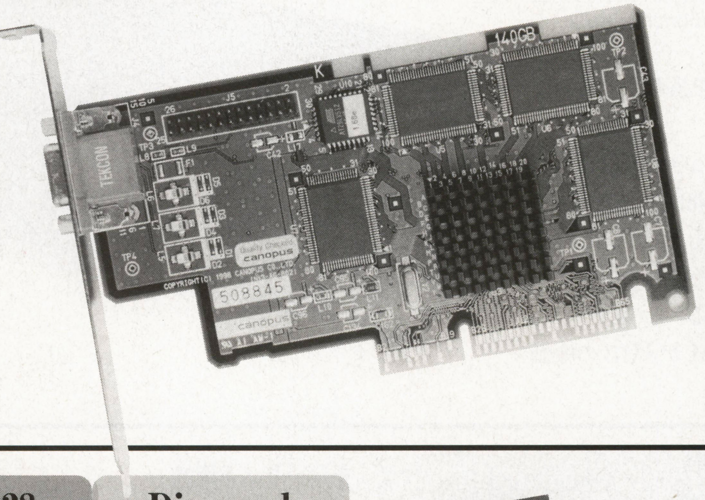



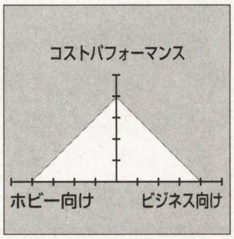

Voodoo搭載ボードとしてはもっとも早い時機に市場に投入された定番の製品。

また現在でも，Voodoo搭載ボードの中では，1，2を争う人気ボードだといえる。

## ZXR128A GTS | RIVA128ZX | Canopus

■バス：AGP　■RAM：8MB
■API：Direct3D・OpenGL
■URL=www.canopus.co.jp





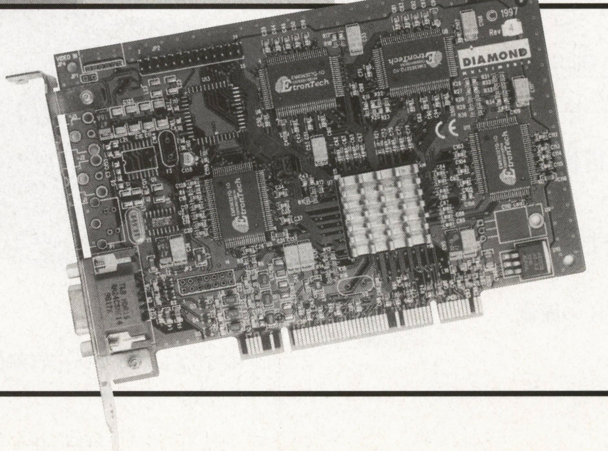

「RIVA128」シリーズの最新チップRIVA128ZXを搭載した最新ボード。

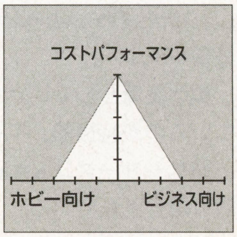
2D·3Dともに高速だった「PWR128」の後継ボードで，RAMが増加したことにより，クオリティがアップした。

オプションに「専用ビデオ・キャプチャ・ボード」が用意されており，動画を作成することも可能である。PCIバス対応モデルもある。

## VIPER V330 | RIVA128 | Diamond

■バス：PCI　■RAM：4MB
■API：Direct3D・OpenGL
■URL=http://www.diamondmm.co.jp/



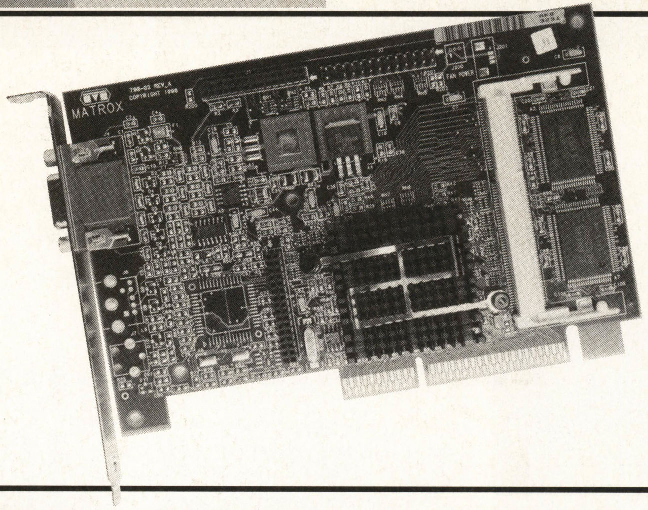

RIVA128を搭載したボードのなかでも高い人気を誇っている製品。

はじめて市場に投入されたときは相当話題になったほど，2D·3Dともに高速。

RIVA128ZXを搭載したRAM8MBの製品も用意されている。

## Millenium G200 | MGA-G200 | Matrox

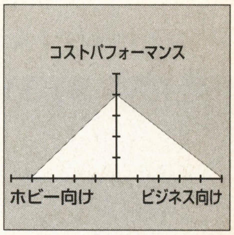
■バス：AGP　■RAM：8MB
■API：Direct3D・OpenGL
■URL=http://www.matrox.com




長期にわたって，2Dの分野では最速を誇った同社の「Millenium」シリーズの後継ボード。

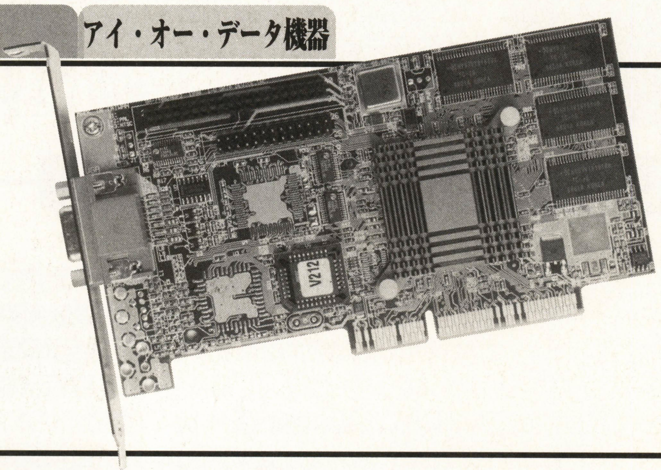
新開発されたMGA-G200チップを搭載し，各種3D機能が追加された。

2D／3Dともにかなりのハイ・パフォーマンスが期待でき，性能のわりには廉価なのも魅力。



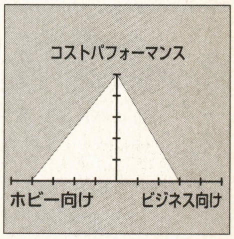

## GA-7408／AGP2 | i740 | アイ・オー・データ機器

■バス：AGP　■RAM：8MB
■API：Direct3D・OpenGL（Win NT4.0のみ）
■URL=http://www.iodata.co.jp/



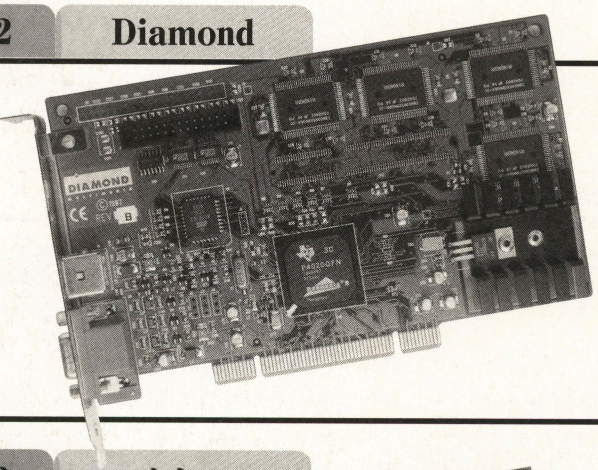
Intel社のi740チップを搭載した2D／3Dボード。Direct3Dにおいては，かなり高いパフォーマンスが望める。

またi740搭載製品全般にいえることだが，比較的廉価な点も魅力のひとつといえるだろう。

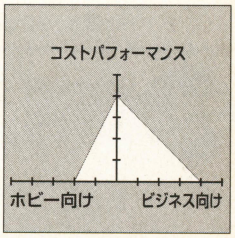



## FireGL1000Pro | Permedia2 | Diamond

■バス：PCI　■RAM：8MB
■API：Direct3D・OpenGL・HEIDI
■URL=http://www.diamondmm.co.jp/

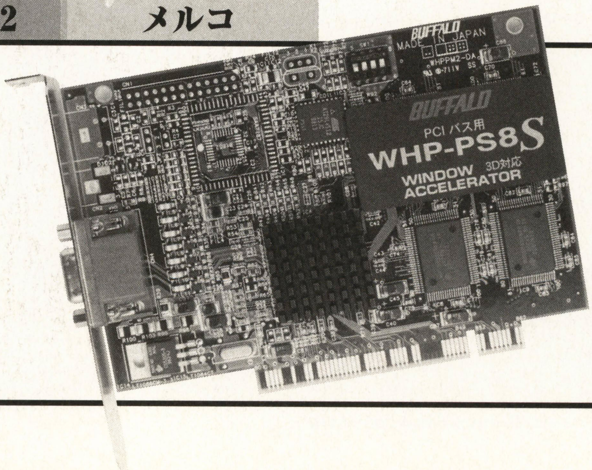



Permedia2搭載ボードの中ではダントツの人気を誇る製品。チップの特性上，OpenGLでもっともパフォーマンスを発揮するので，WindowsNTを使用しているユーザーに人気が高い。



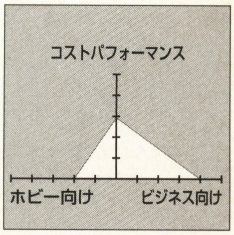

## WHP-PS8S | Permedia2 | メルコ

■バス：PCI　■RAM：8MB
■API：Direct3D・OpenGL・HEIDI
■URL=http://www.melcoinc.co.jp/




3Dlabs社のPermedia2を搭載したスタンダードな2D／3Dボード。

次世代電源管理機能である「ACPI」と「OnNow」に対応している。



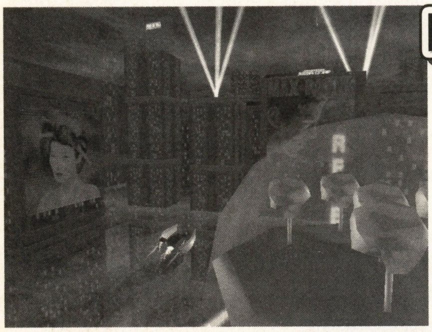
## ベンチマーク・テスト

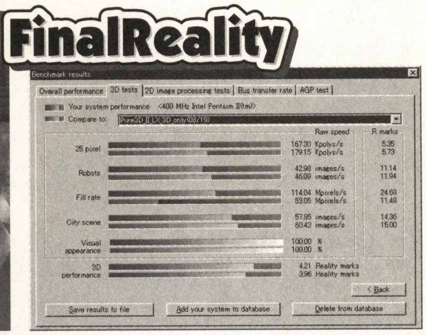
ここでは各3Dボードのベンチマーク結果をご紹介しましょう。

ベンチマークとは，各種ハードウエアの性能チェックをするためのプログラムのことで，3Dボードに限らず，ハード・ディスクやパソコン全体に対して使用するソフトも存在します。

実際にソフトが行なっている作業は，たとえば今回使用した『Final Reality』でいうと，グラフィック・ボードが持っている基本的な機能を実際に繰り返し動作させてみて，その実行にかかった時間や精度などをこまかく計測していくというものです。

ただし，このベンチマーク値が高いからといって，かならずしも，その機器が高性能であるとは断言できませんので，あくまでも指標として，参考にしてください。



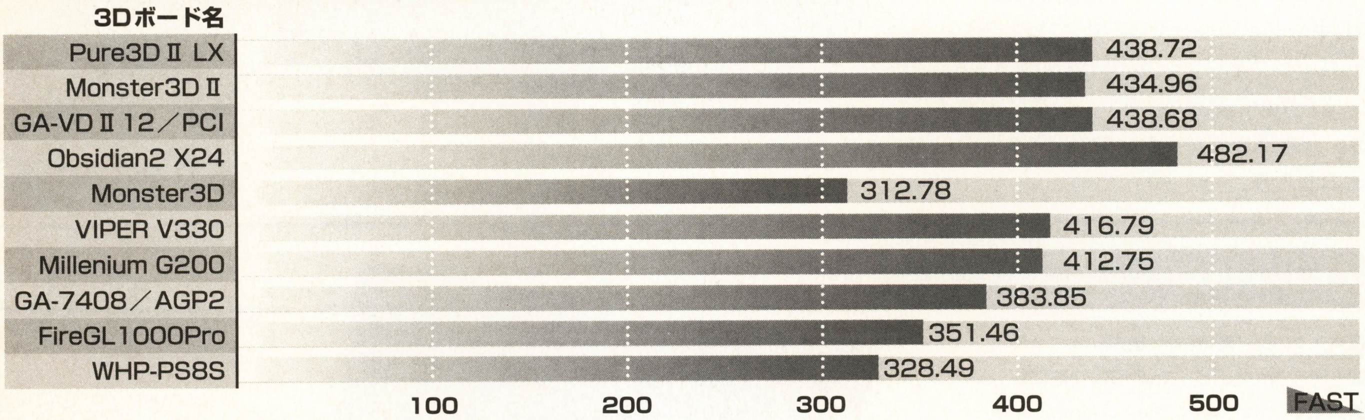



◀ベンチマークという体裁をとっているがデモとしても一級品。今回はこれを使用した

### 使用マシン・スペック

CPU：Celeron-400MHz
メモリ：96MB
MB：EP-61BXA-M(EPoX)
解像度：800×600
16bit 60Hz

### 3Dアクセラレータ・ボード ベンチマーク結果




※ベンチマーク値は，3D性能のみを計測し，各値を加算したものです

## コラム PC demoの歴史 （TEXT／中道 潤）

PC demoとはグラフィック・音楽・構成・コーディングの技術力を競うために作られたプログラムです。パソコン(AT互換機。俗にいうDOS/Vパソコン)で動くdemoなので，PC demoと言います。

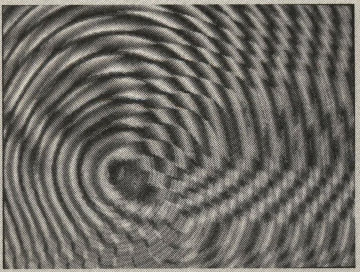
今回ベンチマークとして使用した「Final Reality」には，かつてPC demoの世界において一時代を築いた「Future Crew」というチームのメンバーが参加しています。

Future Crewの代表作は'92-93にリリースされた「Unreal(ASM '92 1st)」と「Second Reality(ASM '931st)」の2作品。特に後者は非常に完成度が高く，これに魅せられてAT互換機を求めたという人も多いかもしれません。

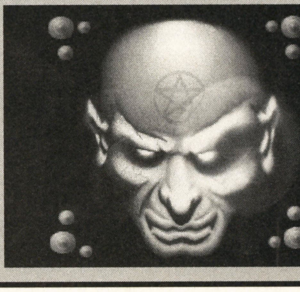
その後Future Crewはdemoをリリースしませんでしたが「Complex」「The Black Lotus」などのチームがPC demoシーンを盛り上げ，発展をつづけています。

最近の傾向としては，いちじるしいグラフィックの向上が挙げられます。

このPC demoを楽しむには，DOSの知識をある程度必要としますが，この美麗な世界を体験してみたい方は，ぜひチャレンジしてみてください。



◀はじめてみた時は思わず目を奪われてしまったデモ



▶当時の技術力でこれだけのCGを描けるのは脅威だった

PC demoに興味がある方は，ぜひこのサイトへ……URL=http://www.hornet.org

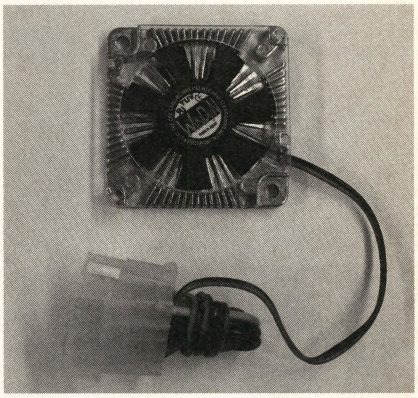
Section 3

## 実際に3Dボードを購入するときは……

さて実際に3Dボードを購入するとなるとたくさんの製品が発売されていて迷ってしまうものですが，そんなときは，もう一度用途を確認してみましょう。

もし，最高の環境でゲームをプレイしたいというのであれば，やはりVoodoo2搭載ボードがオススメです。それとは反対に，どうせなら2Dの機能も一緒にパワーアップしたいとお考えならば，最新の2D／3Dボードが良いでしょう。しかし3Dボードは，同じシリーズの製品でも，搭載されているRAMの容量によって価格も性能も異なります。そのあたりは，自分の財布と相談してみてください。

また，購入の際は放熱対策も考慮することをオススメしておきます。最近の3Dボードにはヒートシンクなどの放熱装置が標準で取り付けられていますが，特に自作パソコンのユーザーの方は，それだけでは対策が十分でない可能性もあるので，注意が必要です。放熱装置として有名なものには，CPUクーラーのメーカーとしてもお馴染みの山洋や星野金属のチップ・クーラーが挙げられます。


▲廉価で高性能がウリの「WindyN」（星野金属製）

## 3Dボードを取り付けよう!!

3Dボードを購入したらつぎはボードの装着です。

読者のなかには，PCのケースを開けて作業するということに思わずしり込みしてしまう人もいるかもしれませんが，3Dボードの装着に関していえば，思いのほか簡単なので，下の写真を参考にチャレンジしてみてください。

またメーカー製パソコンを使用している人で，オンボード（**注1**）になっているビデオ・チップの機能を無効にする方法がわからないという場合は，右記のような方法で比較的容易に対応できるので，こちらもぜひ参考にしてください。

なおNECのPC98シリーズに関しては，「ビデオ機能がオンボードになっていてもその機能が切り離せる製品」のリストを紹介しておきますので，疑問を持っている人は，こちらで確認してください。

### ビデオチップを切り離す手順

①Windowsから「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」をダブル・クリック。「システムのプロパティ」が表示されます。

②「デバイスマネージャ」をダブル・クリックします。

③「ディスプレイアダプタ」をクリックします。

④内蔵のディスプレイアダプタをクリックします。

⑤「プロパティ」ボタンをクリックします。

⑥「デバイスの使用」の「□このハードウエアプロファイルで使用不可にする」の「□」をクリックしてチェックマークを付けます。

⑦「ＯＫ」ボタンをクリック。

以上

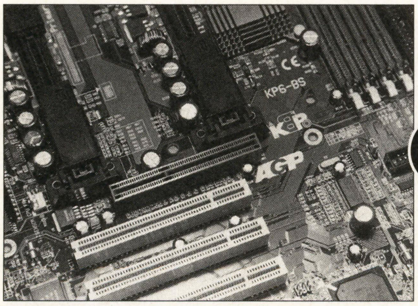
### オンボードのビデオ機能を無効にできるPC98シリーズのリスト

**○VALUESTAR NXシリーズ**

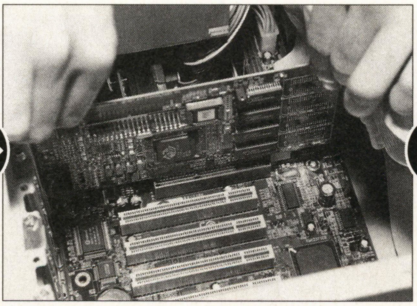
| |
|---|
| VC23/4XC，D |
| VC26/4XC，D |
| VC26/4ZC，D |
| VC33/4FC，D |
| VM30/4XC，D |
| VS30/45C，D |
| VS30/47C，D |
| VC33/47C，D |
| VM30G/47A |
| VM30/47C，D |
| VE23/45A |
| VE23/45C，D |
| VE23/47C，D |
| VE26/45C，D |
| VE26/47C，D |

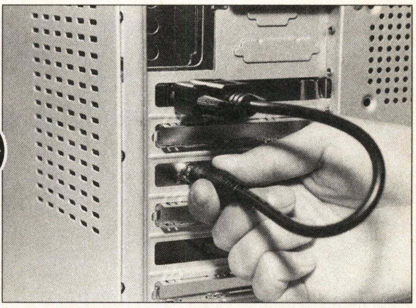
**○MATE NX**

| |
|---|
| MA33D/M |
| MS33D/C |
| MA26D/C |
| MA23CC |
| MA30D/S |
| MA26D/S |
| MA23C/S |



▲まずはパソコンのケースを外したら，AGPとPCIのスロットの位置を確認することからはじめよう


▲あとは，買ってきた製品の種類に合わせて差し込むだけ。どうです？　カンタンだったでしょ？


▲3D専用のボードを増設した場合は，付属のケーブルを使って，2Dボードの出力を3Dボードへ入力する必要がある

（注1）オンボードとは，マザーボード上に，あらかじめビデオ・チップなどの回路が組み込まれていること

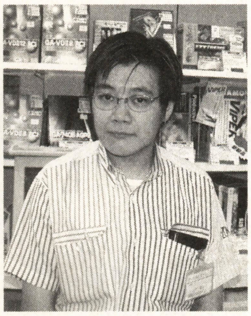
## 恒例企画!! アキハバラを歩いてさがした 3Dボードに強いSHOP！

### T-ZONEミナミ

住所：千代田区外神田4-3-3
Tel：03-3526-7711

本誌でもすっかりお馴染みとなった，秋葉原の大型店T-ZONEでも，やはり3Dボードの売れ行きは好調のようです。T-ZONEミナミでは，4Fと7Fに3Dボードの売り場がありますが，それぞれ，4Fはメーカー製パソコンを使っている人がアップグレードするためのラインナップを，7Fでは自作派ユーザーのためのラインナップを取り揃えているのが特徴です。同店に足を運ばれるときは，この点に注意して，売り場をまわってみてください。

▲メーカー製PCを使用している人は，4Fをチェック


▲質問は4F売り場担当・上月さんまで

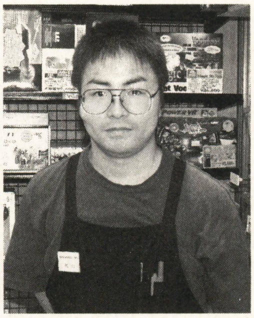
### OVER TOP

住所：千代田区外神田3-11-5
Tel：03-3255-3229

以前ゲーム·コントローラ特集でもご紹介した同店は，じつに多彩な品揃えが魅力のショップです。特にゲーム関連に関しては，秋葉原でも1，2を争う最先端のショップで，3Dボードの品揃えも充実しています。いつもながら店内は，若い世代を中心に，かなりにぎわっており，取材当日も人の出入りが絶えませんでした。

現在もっとも売れている3Dボードは，発売直後ということもあり「MilleniumG200」だそうです。

▲3Dボードを購入したら，2Fでゲームを探してみるのもいいかも

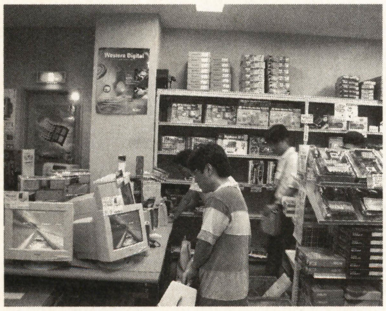

▲奥山店長のオススメはi740搭載ボード

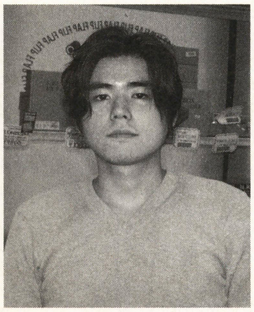
### Flip Flap

住所：千代田区外神田3-14-3
Tel：03-5256-7651

ユーザーのニーズを的確にとらえた品揃えと，良心的な価格設定で知られる同店は，自作派ユーザーの間ではかなり有名なショップです。

最近の売れ筋は，Soket7 マザーボードでも AGP が安定してきたことから，i740チップを搭載した製品だそうです。加えて，Voodooシリーズの対抗馬として期待されているMilleniumG200は，ここでも好調に売れ行きを伸ばしているとのことでした。


▲ときおり実施されるバーゲンでは驚くほど安い商品があることも


▲とても気さくでハンサムな秋山店長

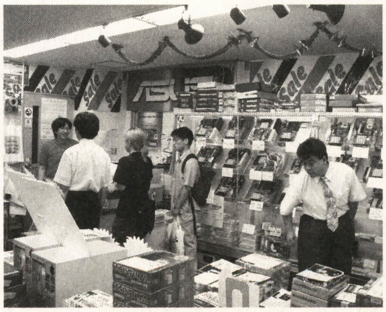
### ソフトアイランド

住所：千代田区外神田1-9-9
Tel：03-3256-9416

ソフトアイランドは，ユニークかつ豊富な品揃えが特徴のショップです。

今回，製品紹介のページで取り上げたObsidian2も，アキハバラではここでしか入手できませんし，3Dボードにはつきもののチップ·クーラーをVoodoo全盛の時代に流行させたのも，同店でした。

そんな時代の先端をいく同店の売れ筋は，カノープスのZXR128シリーズとi740 搭載ボードだそうです。


▲Obsidian2専用の4連クーラーも，まずここでしか入手できない

▲笑顔が印象的で技術面の知識も豊富な野地さん

# 特集 Windows98 アップグレード講座

## ハードを拡張して作るWindows98対応マシン

第1回 メモリ編

ホームブルー推進ネットワーク

Windows98の発売からすでに1か月が過ぎました。インストールした人も，どうしようか迷っている人も，トラブルや悩みが生じているころではないでしょうか？　そんな悩みを解決して，コンピュータを快適に動作させるためには，アップグレードが一番です。まずはメモリの増設から始めましょう。

## パソコン・アップグレードの基本

## Point 1 三つのハードウエアから始めよう

Windows98は，インターネット環境を統合化し，自動処理を強化した多機能なシステムです。多機能なシステムには，それに見合ったハードウエアのスペックも要求されます。「インストールしたけれど重たい」「ハードが古いからWindows95でいいや」などと感じているユーザーもいるでしょう。改めてWindows98が動作するシステムを考えてみます。

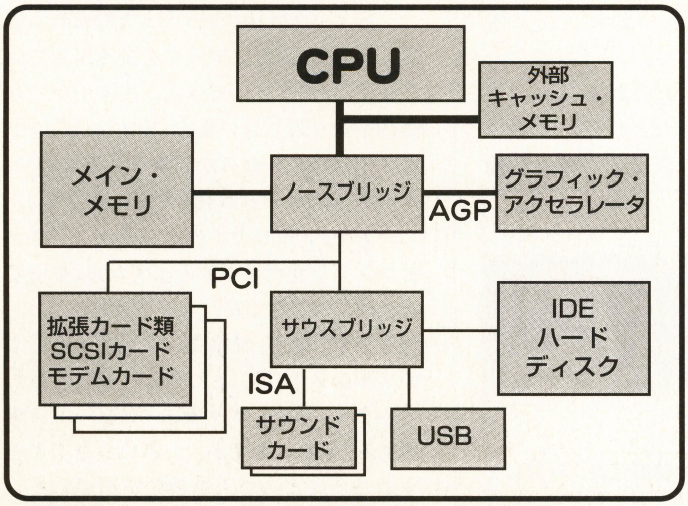
- CPU：i486DX-66MHz以上
- メモリ：16MB以上

以上がWindows98を動かすための最小限のスペックです。Windows98は，ほとんどのパソコンで動くように設計されています。あとはユーザーが自分の使いたい目的，使えるお金にあわせて，アップグレードするだけです。アップグレード派ユーザーにとっては，腕の見せどころといった感じでしょうか。

### 処理能力をアップする三つのポイント!!

そこで一番気になる点は，少ない予算でもっとも効率的にアップグレードする方法です。コンピュータの基本性能は三つの要素で決定されます。計算するスピードを決めるCPU，一度にどれだけの量のプログラムとデータを扱えるのかを決めるメモリ，そして大量のデータをいつでも使えるように保存しておくハードディスクです。

皆さんが使っているコンピュータを**第1図**のブロック図でイメージ化してみました。最近のWindowsマシンは，ノースブリッジとサウスブリッジの二つのコントローラを基本に作られています。




《第1図》Windows98を快適に動かすためのハードウエア

### アップグレードの「お約束3原則」

**①メイン・メモリの増設**
一度に大容量のプログラムを処理できる

**②CPUアップグレード**
プログラムの実行処理速度を高速化する

**③ハードディスクの増設**
動画や音楽などの大きなデータが扱える

ノースブリッジはメモリやグラフィックスなどを処理する高速バス処理コントローラ，サウスブリッジはハードディスクや入出力機器などを処理する中速バスコントローラです。コンピュータは一見，複雑なように見えます。それも，よくよく見れば，メモリとCPUがデータをやり取りしてソフトを動かすといったシンプルな構造です。

今回の連載では，第1回<メモリ編>，第2回<CPU編>，第3回<ハードディスク編>の順番で，アップグレードの方法を紹介していきます。皆さんも中身を理解しながらチャレンジしてみましょう。

Point 2

# 増設をはじめる前の基礎知識
# メモリの動作原理を理解する

**スピードが異なる三つのDRAM**

**① SDRAM**
外部周波数同期型。100MHz時代の主流

**② EDO-DRAM**
ノートパソコンで最もシェアが大きい

**③ FPM-DRAM**
一時代を築いたメモリ。いまだ稼動率高し

コンピュータには,いろいろな種類のメモリが使用されています。プログラムやデータを読み込んで書き替え処理をする「DRAM」(ダイナミック・ラム),高速アクセスやシステム・クロックなどを保存する「SRAM」(スタティック・ラム),システム・プログラムやBIOSプログラム格納用のマスクROMやEP-ROM,そのほかフラッシュROM,EPP-ROMなど,まだまだたくさんの種類のメモリが使われています。メモリのアップグレードでは,DRAMとSRAMがターゲットです。まずはメモリの中身から解説していきましょう。

## メモリの種類からまず覚えよう

コンピュータの中で,一番たくさん使われているメモリはDRAMです。DRAMはCPUに近い場所で,メインメモリとして使われています。次によく使われるメモリがSRAMです。SRAMはCPUにさらに近い場所で,小容量の高速記憶用キャッシュ・メモリとして使用されます。

二つのメモリの違いはアクセス·スピードと値段です。SRAMは複雑なメモリセル(1ビットを記憶するための素子)を持っているため,データを記憶しやすく,高速処理が可能です。反対にメモリセルが複雑なため,集積度が上がらず,コスト高の傾向があります。

DRAMは単純なメモリセルを持っているため,集積度を上げてコストを安く押さえることができます。メモリセルが単純な分,常に覚えたデータを書き直す余計な処理があり,高速処理に工夫が必要です。メモリを知るにはSRAMとDRAMを理解することが第一歩です。二つのメモリの特徴について解説してみましょう。

《第1表》メモリの使用用途

| メモリの種類 | 使用用途 |
|---|---|
| マスクROM | ゲームのカートリッジなどで使用される。書き替えは不可能 |
| EP-ROM | マザーボードのBIOSなどに使用される。紫外線を当てて消去可能 |
| SRAM | キャッシュメモリに使用されり。アクセス・スピードが速い |
| FMP-DRAM | 30ピンや72ピンSIMMで使用される。現役マシンの使用率は高い |
| EDO-DRAM | 72ピンSIMM,168ピンや144ピンDIMMで使用される |
| SDRAM | 168ピンDIMMで使用される。外部周波数に同期する。今後の主流 |

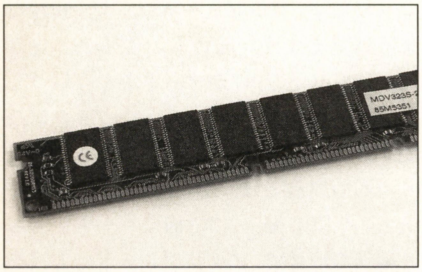
### ● SRAM(Static RAM)

静的RAMという人もいます。一定の電力を与えることによって,データを常に記憶できることから名付けられました。コンピュータの電源を切ったとしても,電池などで電力を与えつづければ,データを記憶させ続けることができます。データを持ち続けるために,メモリセルの中には4個以上のトランジスタが入っています。メモリセルが複雑な分,集積度の問題でコストパフォーマンスが悪くなりがちです。高機能な分,データのやり取りなどの余分な手間がいらないので,高速なアクセスができるわけです。コンピュータの中では,CPUに一番近いところに置かれる高速キャッシュ・メモリや,日時保存用RAMとして使用されます。

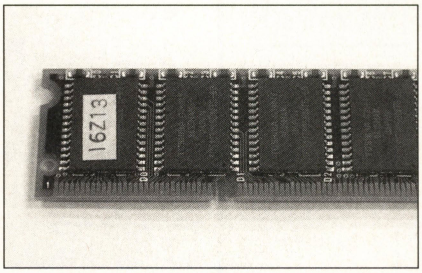
### ● DRAM(Dynamic RAM)

動的RAMという人もいます。動的とはなかなかうまい表現で,DRAMは動的に常にデータを書き換えることで記憶します。つまり,もの忘れが激しいわけです。これは,DRAMの構成要素でもあるコンデンサにためてある電力が,自然放電した時点で,記憶が消え去ることが原因です。コンピュータはリフレッシュと呼ばれる機能を使って,動的にデータを読み出しては書き込み,書き込んでは読み出す…という処理を繰り返し行います。リフレッシュ中はメモリのアクセスが制限されるため,アクセス・スピードが遅くなるわけです。

一方で,メモリセルの中がトランジスタとコンデンサだけですみますから,集積度を上げて大容量で安いメモリを作ることができます。現在,使用されているほとんどのメインメモリには,DRAMが利用されています。本来,アクセス・スピードに難のあるDRAMですが,いろいろな工夫をすることによって,高速化を実現しました。現在,使用されているDRAMについ



《写真1》データ出力中も次処理に入る機能を備えたEDO-DRAM。DIMM,SIMMなどで使用されている




《写真2》SDRAMは外部周波数に同期してデータを出力する。DIMMで使われている現在主流のメモリだ

# 推奨メモリを増設する

## 人気のアプリケーションを使いこなそう

グラフィック系のソフトやビジュアルの派手なゲームソフトの中には，メーカー推奨メモリ容量が「32MB以上」「40MB推奨」などと書かれているケースも少なくない。カタログやパッケージに記載されている推奨メモリ容量は，アプリケーションを単独で使っている場合を考えたサイズにすぎない。Windows98のマルチタスク環境で使う場合は，推奨メモリの分だけメモリを用意する必要はないにしろ，それ相応の実装メモリが要求される。

Windows95からWindows98に変わって，システムの必要メモリサイズも大幅に変更された。必要メモリだけを比較しても，Windows95が8Mバイトだったのに比べて，Windows98は倍の16Mバイトになった。必要メモリの差だけを考えても，アプリケーションの推奨メモリサイズがWindows95で32MBだったソフトは，軒並み40MB以上必要ということになるだろう。表にWindows95で32MB以上のメモリ推奨ソフトの一例を示したので参考にしてほしい。

今後，Windows98対応ソフトは，インターネット対応化するケースが増えることが予想される。結果として，使用アプリケーションにインターネットエクスプローラが加わる。さらにWebページの重　さが加わることになるわけだ。

### Windows95で使用した場合の推奨メモリ・サイズ

| ソフト名 | 種類 | 推奨メモリ | 備考 |
|---|---|---|---|
| トゥルー・ラブストーリー | ゲーム | 40MB | 恋愛シミュレーション |
| STAR CRAFT | ゲーム | 32MB | 輸入版戦略シミュレーション |
| ルナティックドーン | ゲーム | 32MB | ロールプレイング・ゲーム |
| 柿木将棋III | ゲーム | 32MB | 棋力は3段クラス |
| Photoshop5.0J | グラフィック | 64MB | 定番の画像加工ソフト |
| Illustrator7.0J | グラフィック | 32MB | イラストレーションソフト |
| 一太郎Office8 | 統合ソフト | 32MB | ワープロ、表計算パック |
| 凄速98 | ユーティリティ | 32MB | ネットサーフィンを高速化 |

て説明しておきましょう。

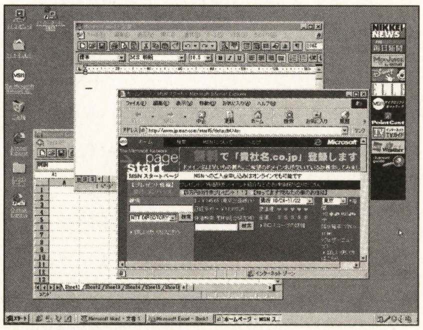
**・FPM-DRAM(Fast Page Mode DRAM)**

もっとも古いタイプの現役メモリです。古いだけあって，現在，使われているコンピュータで大半のシェアを占めています。通常のDRAMのメモリ・アクセス方式を改良して，連続するデータのアクセス・スピードを上げることに成功しました。

この改良により，連続処理でデータを取り出す場合，60ns(ns=10億分の1秒)のアクセス・スピードのメモリでありながら，1データあたり，わずか40nsで出力することが可能です。このスピードをアクセス・スピードと区別して，サイクル・タイムといいます。

**・EDO-DRAM(Extended Data Out DRAM)**

Pentium世代でよく使われるようになったDRAMです。FPM-DRAMのデータ・アクセス方式をさらに効率よくしました。



《写真3》64Mバイトのメモリは、IEとアプリケーションを同時に動かすためには必須！

FPM-DRAMでは，データ出力中は他の処理をすることはできませんでした。そこでEDO-DRAMでは，データ出力中でも次のデータの出力処理に入るための機能を搭載しました。サイクル・タイム(後ほど説明します)は，わずか25nsまで高速化することに成功しています。

**・SDRAM(Synchronous DRAM)**

SDRAMは，最近売られているもっともメジャーなメモリです。Synchronous(シンクロナス，同期)，つまりマザーボードの外部周波数と同期してデータを出力することができます。いま，Windowsマシンで使われているマザーボードは外部周波数が66MHzのものが主流です。一方で，CPUの高速化にあわせて，外部周波数が100MHzの「PC／100準拠」のマザーボードも発売されるようになりました。

メモリのアクセス・スピードは外部周波数に同期するわけですから，100MHzの外部周波数でSDRAMが連続処理でデータを取り出す場合，サイクル・タイムは10nsです。単純に考えれば，SRAMに匹敵するスピードといえます。100MHz対応のSDRAMとして，PC/100準拠の製品もすでに発売されています。

**メモリ増設の3大メリット**

**①処理速度の向上**
**一度に大量のプログラムを処理できる**

**②価格が安い**
**実売価格が32MBのDIMMで約4,000円(1998年8月現在)**

**③取り付けが簡単**
**30分程度で簡単に取り付けられる**

### メモリのサイクル・タイムとは？

コンピュータにとって，理想的なサイクル・タイムの計算の方法を説明しておきましょう。外部周波数66MHzの一般的なPentiumマシンのサイクル・タイムを計算してみます。66MHzは1秒間で66,000,000回の周期がありますから1÷66,000,000＝約15nsが1クロックになります。つまり，リアルタイムでメモリからデータを取り出すためには，15nsのサイクル・タイムが必要になるわけです。

メモリのサイクル・タイムが40nsであれば，コンピュータは3クロックでようやくデータを取り出せます。次に100MHzの場合を考えます。100MHzは1秒間で100,000,000回の周期ですから，1÷100,000,000＝10nsです。この数字は，SDRAMで問題なくクリアできる値です。

ただし実際の処理では，これほどのスピードの差は出てきません。コンピュータはメモリの速度が遅くても,処理速度を上げる手法を生み出しています。それがキャッシュ・メモリです。ほとんどのマザーボードでは，キャッシュ・メモリを持っています。PentiumIIに至ってはCPU内部に512kバイトの2次キャッシュ・メモリを搭載しました。キャッシュ・メモリで使われるSRAMのスピードは7ns以下です。これなら，問題なくデータをリアルタイムで読み出すことができます。

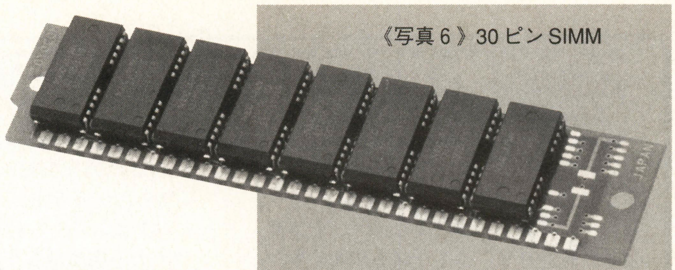
古い機種の中には，FPM-DRAMにしか対応していないものもあります。だからといって,それほど悲観的になる必要はありません。サイクル・タイムの高速なものを選ぶよりも,メモリ容量のサイズを増やした方がよっぽど効率的です。

## Windows98に必要なメモリ数は？

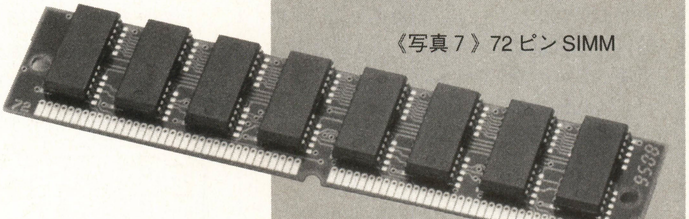
Windows98はシステム自体の改良によって,Windows95の処理速度を高速化しました。ところが実際に使ってみると,Windows95より動作が重くなったというユーザーも少なくありません。ほとんどの原因は搭載メモリ容量の少なさにあるようです。Windows98では，インターネットエクスプローラが頻繁に起動しますし，マルチメディア系のプログラムの使用頻度も高くなっています。ビジュアル・インターフェースもメモリ容量を大量に使用します。常時，インターネットにアクセスするのであれば,アプリケーションに割り当てられるメモリはさらに減少します。メモリが足りなければ，スワップ(メインメモリの内容を一時的にハードディスクに移すこと)が行われます。

Windows98には，使えるメモリが少ない場合,ハードディスクをメモリの替わりとして使用する仮想メモリの機能があります。つまり，動いているプログラムを優先してメインメモリに割り当て,動いていないプログラムをハードディスクに移してしまうわけです。この処理を「スワップアウト」といいます。

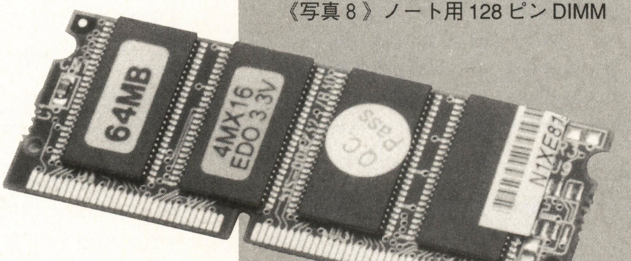
「スワップアウト」されたプログラムは，処理を再開するときにメインメモリに戻さなければいけません。この処理を「スワップイン」といいます。「スワップイン」をするときにメモリが足りなければ,別のプログラムを「スワップアウト」させます。なんだかゾッとする話です。頻繁にハードディスクとメモリをいったりきたりしたら,かなり具合が悪いでしょう。そこで残された手段は,いらないプログラムは確実に終了させるか，メモリを増設するかです。メモリは32MBでも9,000円程度で買えます。欲しくなりませんか？



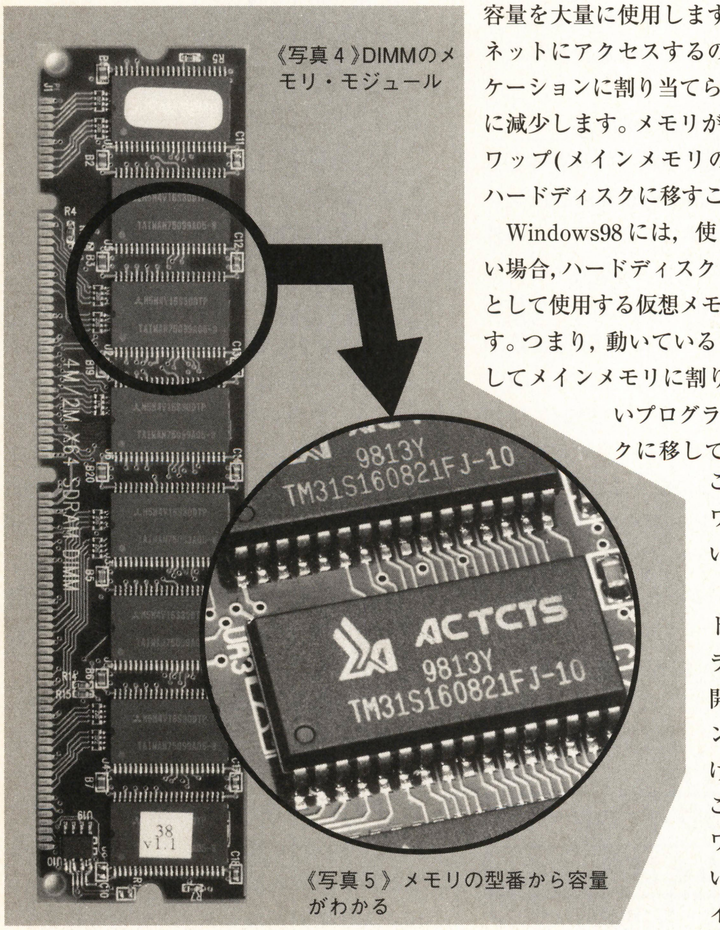
《写真6》30ピンSIMM



《写真7》72ピンSIMM




《写真8》ノート用128ピンDIMM




《写真4》DIMMのメモリ・モジュール

《写真5》メモリの型番から容量がわかる

## メモリ・モジュールの種類を覚えよう

さて，必要なメモリサイズや種類がわかったところで,実際に増設するメモリについて考えてみましょう。デスクトップ・コンピュータのメモリ・モジュールは，形状の違いで二つのタイプがあります。

**●SIMM(Single Inline Memory Module)**

もっとも普及したメモリ・モジュールのヒット作です。信号線の数が30ピンと72ピンのものがあり，現在は30ピンSIMMはほとんど使用されていません。72ピンSIMMのバス幅は32ビットです。当時，主流だったi486DXのバス幅は32ビットでし

《第２表》メモリＩＣの型番とメモリ・サイズ

| 容量 / メーカー名 | 256x4(1M) | 1Mx1(1M) | 4M × 1(4M) | 1x4M(4M) | 16M × 1(16M) | 4Mx4(16M) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| HITACHI | HM514256 | HM511000 | HM514100 | HM514400 | HM5116100 | HM5117400 |
| HYUNDAI | HY51C4256 | HY531000 | HY514100 | HY514400 | HY5116100 | HY5117400 |
| SAMSUNG | KM44C256 | KM41C1000 | KM41C4000 | KM44C4000 | KM41C16000 | KM44C4100 |
| MITUBISHI | M5M44256 | M5M41000 | M5M44400 | M5M44100 | M5M416100 | M5M417400 |
| TOSHIBA | TC514256 | TC511000 | TC514100 | TC514400 | TC5116100 | TC5117400 |
| TI | TMS44C1256 | TMS4C1024 | TMS44100 | TMS44400 | TMS416100 | TMS417400 |
| NEC | uPD424256 | uPD421000 | uPD424100 | uPD424400 | uPD4216100 | uPD4217405 |

たので，1枚ずつ差して使用することができます。ちなみにPentiumのバス幅は64ビットなので2枚を1組みで使用してください。

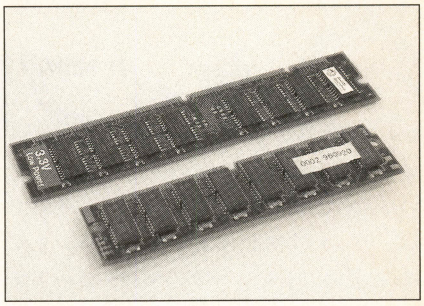
ＳＩＭＭで使用されているメモリは，FPM-DRAMとEDO-DRAMがあります。外観だけ見るとほとんど同じです。実際，SIMMを使うのであれば，どちらを使ってもそれほど性能に違いはありません。もっとも値段もほとんど一緒なので，あえてFPM-DRAMを選ぶ必要もないでしょう。ただし，古い機種の場合，EDO-DRAMに対応していない可能性もありますので注意が必要です。

### ●DIMM(Dual Inline Memory Module)

最近のメモリ・モジュールの主流はＤＩＭＭです。ほとんどの新しいコンピュータのメモリ・ソケットは，DIMMに対応しています。DIMMは基板の裏表それぞれに84ピンの信号線が出力され，合計168ピンの信号線を装備しました。168ピンDIMMのバス幅は64ビットなので，Pentiumの場合も1枚単位で使用できます。

ＤＩＭＭで使用されているメモリは，EDO-DRAMとSDRAMです。メモリの外観はデスクトップのDIMMは異なる場合がありますが，ノート用の144ピンDIMMはほとんど区別がつきません。最近，よくみかける製品の傾向としてはは，168ピンDIMMはSDRAM，144ピンDIMMはEDO-DRAMが多いようです。

次にエラー·チェックのための機能について説明しておきましょう。ＳＩＭＭやＤＩＭＭの中には，同じ容量なのにモジュールのメモリ数が違う場合があります。これはパリティビットのチェックかECC(Error Correcting Code)で使用されるものです。パリティビットのチェックは，書き込まれたデータが奇数か偶数かを記憶して，読み出し時に再確認します。間違っていれば，メモリエラーとしてシステムをストップさせます。



《写真9》モジュールの種類によって，供給電圧が異なる。SIMMは5V，DIMMは3.3Vまたは5V

ECCはパリティビットをさらに進めたもので，メモリが間違っている場合，自動補正をすることで，正しいデータに修復してくれるわけです。最近はメモリが原因でエラーがおこることは極めて少ないため，使用されないケースも多いようです。

ちなみに，SIMMとDIMMの供給電圧は異なりますので注意してください。SIMMは5V，DIMMは3.3Vと5Vの二つのタイプがあります。SIMMとDIMMを共用するタイプのマザーボードを使用している人は，十分注意してメモリの増設を行うようにしてください。

## 大容量メモリを格安で入手

### 需要と供給のすき間が決め手!!

メモリの値段は水ものである。昨日の値段が，ある日を境に3割引きになったり，逆に急上昇したりすることもめずらしくない。メーカー品のようなしっかりとしたサポート製品の場合，それほど露骨な価格の上下はないが，ノーブランド品やバルク品(ケースに入っていないメモリ単体で売られているもの)では如実にあらわれるだろう。以前は，半導体工場の爆発事故やメーカーの在庫過剰などが市場価格を大きく変動させたこともあったが，最近の最大の値段の動きは為替に連動することが多い。

電気街のメモリ販売店などでは，海外の安いメモリを輸入して販売しているショップも少なくない。為替の変動によって値段が上下することになる。ここで面白いのは，為替の変動がメモリの価格にリアルタイムに連動しないことだろう。海外輸入系のメモリを扱っているショップの場合，支払いの日時によってメモリの価格が決まる。つまり，海外での支払い条件によっては，為替の動きとタイムラグがでる仕組みだ。現金で購入しているショップは，為替に連動しやすいが，支払い期日がずれている場合，それまでに為替が有利に動けば，在庫品が安く売られることもありえるわけだ。

メモリの価格推移を調べるもうひとつの方法として，海外雑誌やインターネットも重要な情報源になるだろう。海外のメモリ・モジュールの値段の下落は，若干のタイムラグで国内に反映されることが多い。メモリ・モジュールについては，ノーブランド品　やバルク品の品質が上がったため，トラブルは少ない。ただし，中には怪しい商品もある。安心をブランド品で買うのも一つの方法だろう。

DIMMとSIMMの実売価格例(8月25日現在のもの。価格は変動する)

| モジュール | メモリ | 容量 | サンプルA | サンプルB | サンプルC |
|---|---|---|---|---|---|
| SIMM | FPM-DRAM | 16MB | 2,080円 | 2,100円 | 4,800円 |
| SIMM | FPM-DRAM | 32MB | 4,360円 | 4,380円 | 7,200円 |
| SIMM | FPM-DRAM | 64MB | 12,800円 | 12,700円 | |
| SIMM | EDO-DRAM | 16MB | 2,080円 | 2,300円 | 3,480円 |
| SIMM | EDO-DRAM | 32MB | 4,200円 | 4,250円 | 5,480円 |
| DIMM | EDO-DRAM | 32MB | 4,230円 | | |
| DIMM | SDRAM | 32MB | 4,460円 | 4,480円 | 5,280円 |
| DIMM | SDRAM | 64MB | 9,760円 | 11,480円 | 11,960円 |
| DIMM | SDRAM | 128MB | 20,460円 | 20,480円 | 24,260円 |

# 原理からわかる メモリ強化術

## Point 3 30分で簡単にグレードアップできる タイプ別メモリ増設テクニック

メモリの原理とメモリ・モジュールの違いは，十分理解できたでしょうか。それでは，いよいよ実装に入りましょう。まずは，自分のコンピュータのマザーボードを見ることからスタートです。メモリ・ソケットを見つけられましたか？　メモリ増設の第一歩はメモリ・ソケットの種類を見きわめることから始めます。

### マザー・ボードには三つのタイプがある

マザーボードに取り付けられたメモリ・ソケットには，SIMM専用，DIMM専用，共用タイプの三つに分けて考えることができます。順番に説明していきましょう。

**●SIMMソケット**

マザーボード上に白いプラスチックで実装されているソケットが一般的です。両端にある丸い穴を固定する金具が特徴的でしょう。SIMMは32ビットバスなので，二つのスロットを合わせて64ビットの1バンクとして扱います。結果として，メモリ・ソケットも偶数倍で実装されるわけです。DIMMソケットよりも，小さいサイズで，中心部に切り欠き用の突起部があります。供給電圧は，ほとんどのマザーボードで5V仕様です。

**●DIMMソケット**

黒いプラスチックまたは濃いグレーのプラスチックで実装されているソケットが一般的です。両端には押し込むタイプの白いレバーが付いています。DIMMは64ビットバスなので，1枚単位で実装します。メモリ・ソケットの数も奇数，偶数といった区別はありません。供給電圧は3.3Vと5Vの二つのタイプがありますが，ほとんどのマザーボードでは3.3Vタイプに移行しました。

**●SIMMソケット+DIMMソケット**

SIMMとDIMMの両方を使えるようにしたタイプです。マザーボードの流れを考えると中間期のものといえます。もともとマザーボードはSIMMソケットから始まりました。出始めた頃のDIMMはメモリ・モジュールが高価だったため，SIMMソケット+DIMMソケット両用タイプが全盛になります。そして現在のDIMM移行期に至って，DIMMソケットだけのマザーボードが主流になったわけです。

二つのモジュールが使えるマザーボードで注意しなければいけないことは，SIMMとDIMMの供給電圧が異なる点です。SIMMは5V，DIMMは3.3Vが主流です。DIMMは5Vでも動きはしますが，あまり感心できる話ではありません。DIMMソケットに3.3V供給できない場合は，5V対応のDIMMを購入するか，使用をあきらめたほうがいいかもしれません。

**メモリ増設の3つの注意点**

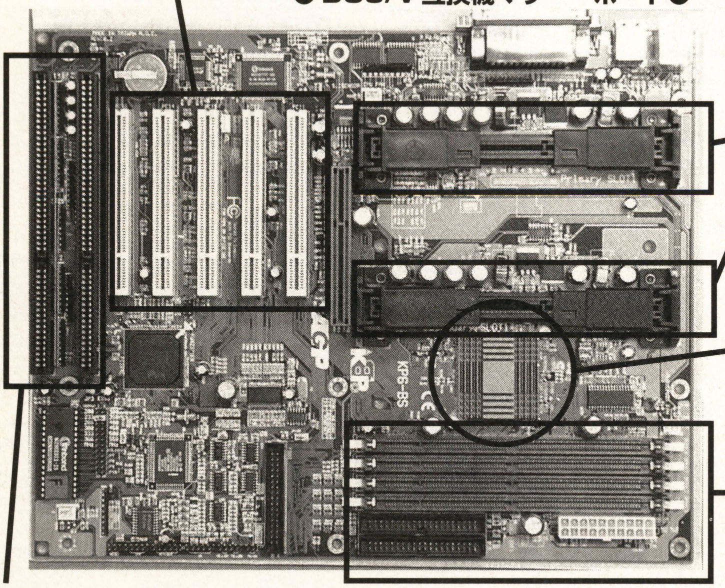
**①ソケットの種類**
**増設するメモリ・モジュールの種類を調べる**

**②増設枚数の確認**
**Pentiumの場合のSIMMなら2枚一組，DIMMなら一枚ずつ増設**

**③ノートPCの型番**
**モジュールは機種で異なる。型番チェックから**

マザーボードによっては，パリティのあるなし，EDO-DRAM非対応(FPM-DRAMのみ対応)，限定DIMM対応(DIMM使用の一般的なSDRAMは4クロックタイプ。2クロックタイプのSDRAMのみ対応)など問題がある機種も存在します。市販品のコンピュータであれば，コンピュータ・メーカーが対応するメモリ・モジュールを教えてくれるはずです。

自分のマザーボードがどのタイプにあてはまるか，わかりましたか？　メモリ・ソケットの種類によって，増設するメモリ・モジュールが変わってきます。どうしてもわからない人は，メモリ・モジュールのメーカーに問い合わせてみましょう。メーカー




《写真10》メモリ・ソケットの見分け方

## 最大メモリ容量の見極め方

マザーボードによって，最大メモリ数は異なる。市販品のコンピュータを使っている場合，メーカーに直接聞けば教えてくれるだろう。よほど古い機種でない限り，100MB以上サポートしているケースが多い。スロット数が四つで，一つのスロットの上限が32Mバイトであれば，最大128Mバイトだ。同様にスロット数が四つで，一つのスロットの上限が64Mバイトであれば，最大256Mバイトになる計算だ。

最近発売された市販品のパソコンであれば，一つのスロットで128Mバイトまで対応しているケースが多い。ほとんどは164ピンDIMM用のメモリ・ソケットを持っている。市販品のメモリ・モジュールも，128Mバイトぐらいまでが商品ラインナップされている。使用目的にもよるが，十分余裕のあるスペックといえるだろう。

市販品のコンピュータであれば，メーカーに聞けばわかるのだが，自分でマザーボードを購入して組み立てたユーザーの場合，そうは簡単にはいかない。そこで，最大メモリサイズの目安の基準になるのがチップセットだ。購入したときにチェック済みの人もいるだろうが，チップセットによって最大メモリ

### メモリのスロット数でわかってしまう

数はかなり異なっている。使用できるメモリの種類があまり変わらないのに比べて，サイズは異なる。参考までに下の表にチップセット別の対応リストを示した。最大メモリ数が1Gバイトのマザーボードもある。もっとも1Gバイトのメモリが必要かどうかは別の話だが…。

**チップセットで見分ける最大増設サイズ**

| チップセット | メーカー | 最大メモリ | FPM-DRAM | EDO-DRAM | SDRAM |
|---|---|---|---|---|---|
| SiS5591 | Sillicon Integrated Systems | 768MB | ○ | ○ | ○ |
| Intel 430HX | Intel | 512MB | ○ | ○ | ○ |
| Intel 430TX | Intel | 256MB | ○ | ○ | ○ |
| Apollo VPX/97 | VIA Technologies | 512MB | ○ | ○ | ○ |
| Apollo VP3 | VIA Technologies | 1GB | ○ | ○ | ○ |
| Apollo MVP3 | VIA Technologies | 1GB | ○ | ○ | ○ |
| ALADDiN Ⅳ＋ | Acer laboratories Inc. | 1GB | ○ | ○ | ○ |
| ALADDiN V | Acer laboratories Inc. | 1GB | ○ | ○ | ○ |

品のメモリは値段も安く，品質も安定しています。サポートもしっかりしていますので，対応製品があれば教えてくれるはずです。気軽に聞いてみましょう。

### メモリ・ソケットはどこにある？

実は，メモリ・ソケットの置かれる場所は，ルールで決まっています。基板の基礎レイアウトはマザーボードの系統によって，AT，ATX，LPX，NLXの4パターンに分けて考えることができます。ATはWindowsマシンの元祖ともいえるIBM製PC/ATのマザーボードのレイアウトです。ATXはポストATとしてインテルが規格化しました。LPXはIBM製PS/2で採用されたもの，NLXはマザーボードの交換まで考慮されたものでATX同様インテルが規格化したものです。最近では，NECのPC98-NXシリーズで採用されています。

マザーボードの種類によって，CPUやメモリの位置はほとんど決まってしまいます。コンピュータの部品点数の多さなどには惑わされず，しっかり構成をみればメモリの場所もわかるはずです。

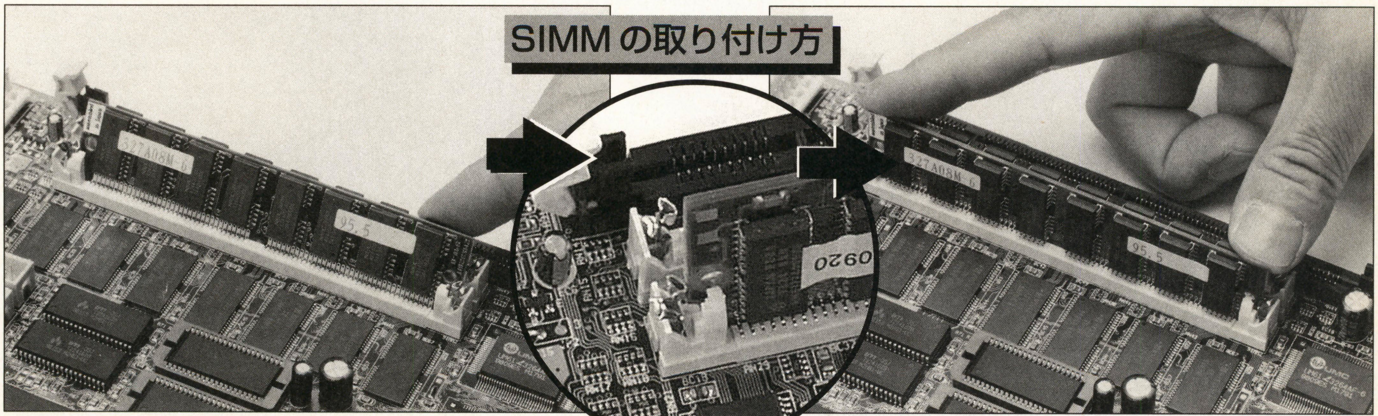
### SIMMをマザーボードに取り付ける

まずはSIMMの取り付けから始めましょう。SIMMはメモリが裏と表の基板に取り付けられているケースもあり，一見，向きの見分けがつきません。切り欠きの位置もセンターにあるので，向きの目安にはならないでしょう。そのような時はSIMMの両端をチェックしてください。片方の端子側に，角を削られた場所が見つけられるはずです。

この位置を実装済みのメモリ・モジュールと比較します。向きがわかりましたか？

もちろん，SIMMは，角を削られた場所のおかげで，正しい向きにしか入らないように設計されています。向きが反対になることはありません。繰り返して説明しますが，PentiumでSIMMを使用する場合は，2枚単位で増設します。これだけはくれぐれも間違えないでください。メモリは1枚では絶対認識されません。

増設できるメモリの最大数は，スロット




《写真11》斜めに差し込んでいく点がポイント。端子が隠れるように奥までしっかり差し込んでみよう

《写真12》両脇の金具がメモリ・モジュールを固定する

《写真13》垂直にメモリ・モジュールを起こせば，取り付けは完了。両端の金具にメモリ・モジュールの穴をしっかり押さえさせる

の数とスロットが対応できるメモリのサイズで決まります。ソケットの数は限られているので，予算と相談しながらメモリ・モジュールの容量を決めましょう。とくにSIMMの場合，2枚1組みで差し換える必要があるために割高です。

増設用のメモリを差すときは，実装済みのメモリに一番近い空きスロットから順番に使ってください。センターの切り欠きに合わせてセットします。最初は斜めにゆっくり差込んでください。金色のメモリ・モジュールの端子がソケットでしっかり隠れ，それ以上先に進まなくなったら，ゆっくりと垂直に立てましょう。

ソケットの両端の金具がメモリ・モジュールの穴をしっかりと挟み込めば完了です。同じ作業をもう1枚行ってください。SIMMを増設する場合は，32MBの増設で16MBのメモリ・モジュール2枚の構成になります。64MBであれば32MBのメモリ・モジュール2枚といった具合です。

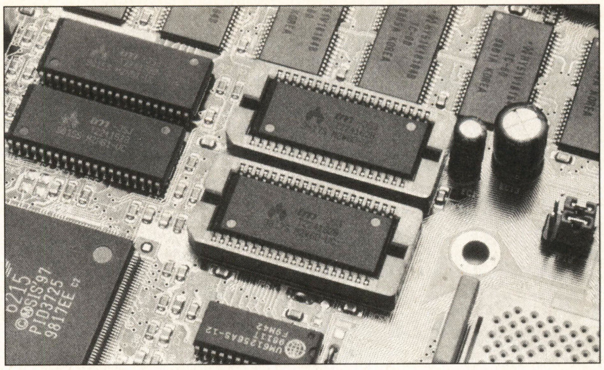
## DIMMをマザーボードに取り付ける

次にDIMMをメモリ・ソケットに取り付けます。DIMMはメモリ・ソケットの間隔も狭く，使用するモジュールも薄い構成になっています。スペースがないため，メモリ・モジュールの差し方も，SIMMのように斜めにしてから起こすといったようなことはせずに，垂直に押し込む方式です。垂直に押し込んだ場合，メモリ・モジュールがしっかり入っているかどうか区別しにくいので，レバーの位置で確かめることになります。

まずは，メモリ・モジュールの向きからチェックしてみましょう。DIMMには二つの切り欠きがあるので，向きがはっきりわかります。もちろん，切り欠きがあるので，メモリ・ソケットに入れる向きも間違えようがありません。SIMMと同様に，実装済みのメモリに一番近い空きスロットから順番に使ってください。まずは両端の白いプラスチックのレバーを広げます。二つある切り欠きの場所を合わせてください。

次に，メモリ・モジュールは垂直に差し込んでいきます。奥まで入ったかどうかは，左右のレバーで確認しましょう。左右のレバーは，メモリ・モジュールが差し込まれる度合いで閉じられます。左右のレバーが，完全にメモリ・モジュールを固定すれば，しっかりと奥まで入ったことになるわけです。

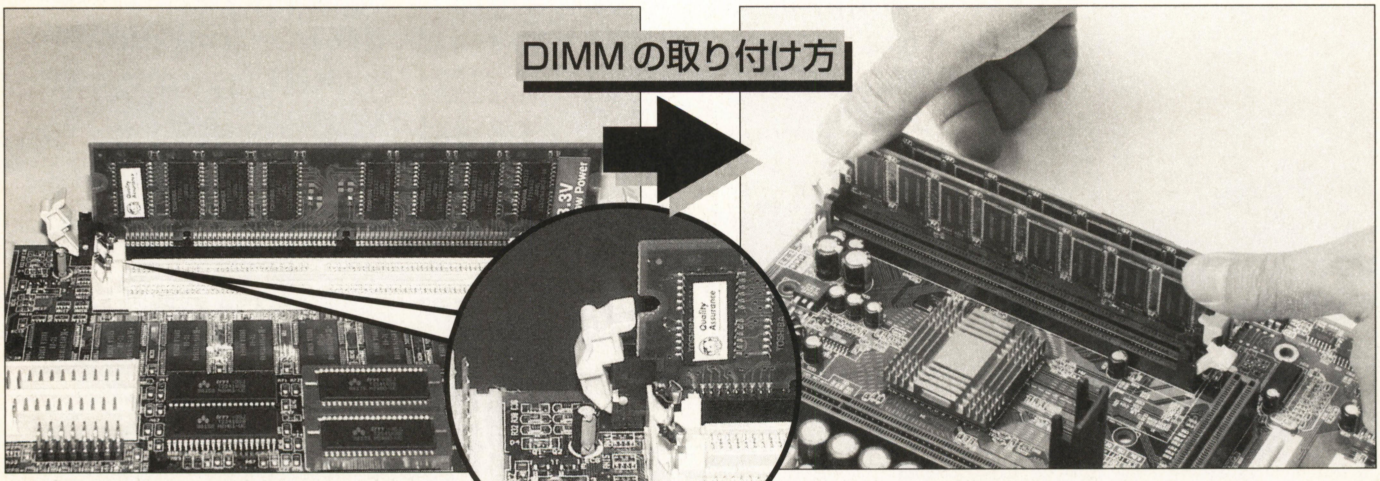
ここで取り外し方についても，説明しておきましょう。DIMMの場合は簡単です。両端のレバーを広げれば，簡単にメモリ・モジュールが浮き上がってきます。ただし，SIMMの場合は若干コツがいります。SIMMは垂直に差されていますが，取り外すときには斜めにしなければいけません。簡単に斜めになってしまえば，コンピュータの使用中に外れてしまいますので，両端の金具が戻らないように留め具の役割をしています。両端の金具を広げて，SIMMが斜めになるようにしてください。無理な力は絶対加えないこと。メモリ・ソケットを壊した現場を何度も目撃しています。無理な力を加えなくても，簡単に外れます。


《写真17》外部キャッシュ・メモリは最大容量まで増設しよう。性能差がもっともはっきりあらわれる

## DIMMをノート・パソコンに取り付ける

最後にDIMMをノート・パソコンのメモリ・ソケットに取り付けてみましょう。メモリ・モジュールは64ビットバスの144ピンDIMMが使用されています。144ピンDIMMの場合，ソケットの互換性はまったく当てにしないほうがいいでしょう。メーカーが異なるノート・パソコンの144ピンDIMMを流用できるケースは稀です。

ノート・パソコンの場合，省スペース化が重要です。メモリの構造自体も，どれだけ薄いもので，小さくできるかがポイントになります。メモリ・モジュールも，メモ

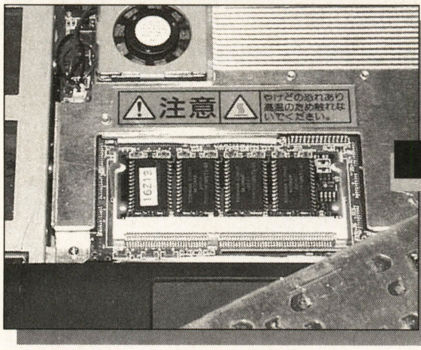



《写真14》垂直に差し込んでいく点がポイント，始めはレバーは開いた状態でメモリ・モジュールを奥まで入れていく

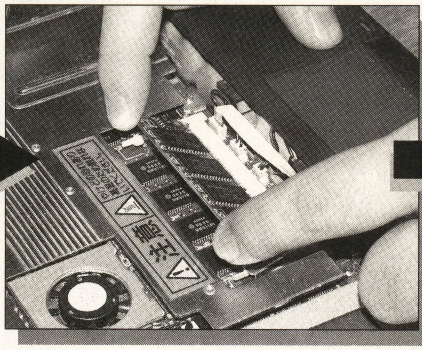
《写真15》レバーの位置に注意しよう。ここが閉まるまで押し込む

《写真16》両端のレバーは完全に閉じて，メモリ・モジュールを固定している

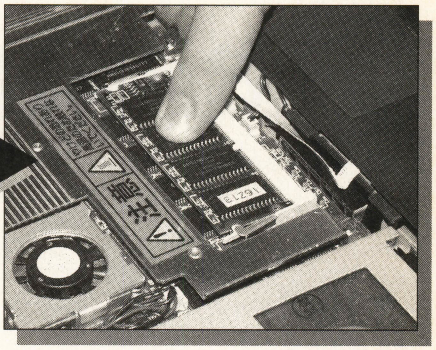
## ノート・パソコンのメモリ(DIMM)増設




《写真18》ノート・パソコンのメモリは，本体の裏蓋を開けたり，キーボードを取り外すだけで増設できるものなどが多い



《写真19》まずは斜めに強く差し込もう。センターからずれた切り欠きに合わせて，メモリを入れる



《写真20》メモリ・モジュールを水平にしていけば，取り付けは完了。ツメで押さえられたことを確認する

りの容量を大きくして，実装のチップ数を減らすなどの工夫が行われます。これがデスクトップのメモリ・モジュールに比べて，割高になる原因です。

取り付け方もさまざまですが，デスクトップのパソコンほど面倒ではありません。キーボードの裏か本体の背面にメモリ・ソケットが用意されているケースがほとんどです。増設するためにマザーボードを取り出す必要はありません。切り欠きもセンターからずれた場所にあるので，向きを間違えずに済みます。いろいろなケースがあるので，すべてに当てはめられませんが，一般的なタイプの場合，切り欠きに合わせて，メモリ・モジュールを斜めに差し込んでください。メモリ・モジュールの端子がしっかり隠れたら，水平にゆっくり寝かしましょう。左右のツメが引っ掛かれば取り付け完了です。取り外すときはツメを左右に引っ張ってメモリ・モジュールを斜めに起こしてあげてください。

### キャッシュ・メモリを取り付ける

最後にキャッシュ・メモリの増設について説明しておきましょう。マザーボードによってキャッシュ・メモリの最大サイズには上限があります。通常，512Kバイト，1Mバイト，2Mバイトの三つのタイプが存在します。ほとんどのマザーボードでは，上限まで搭載されているケースが多いのですが，もし搭載されていない場合は，必ず増設しておきましょう。キャッシュ・メモリがあるのとない場合では，性能が著しく違ってきます。

PentiumIIを使っている場合は，通常のCPUキャッシュとは別に，外付けの役割を果たすキャッシュ・メモリがCPUの中にあるので必要ありません。キャッシュ・メモリにはCPU内部の1次キャッシュ，マザーボード上の2次キャッシュが一般的です。PentiumIIでは2次キャッシュもCPUに組み込んでしまいました。マザーボードが安くなると同時に，システム自体の値段を下げられるわけです。

## 種類で違うメモリの価格

一時は値段に差があったメモリ・モジュールも，最近ではそれほど違いはなくなりつつある。現時点で，若干割高なのはPC/100対応のメモリ・モジュールくらいだろうか？　もっともPC/100対応のSDRAMは，それだけ品質も高く，外部周波数が100MHzの場合，サイクル・タイムが10nsで対応できることを保証してくれている。品質を考えれば，当然かもしれない。価格差は3割増しといったところだろうか。

SIMMとDIMMの価格差はほとんどない。新しい性能の速いメモリだからといって，高くならないところが，メモリのおもしろいところだろう。メモリの値段は性能よりも，総出荷数に影響されやすい。メモリ・モジュールの形状も同様だ。例えば，旧型のコンピュータで使用されていた30ピンSIMMは72ピンSIMMの5割増しの値段で売られていたりする。もっともジャンク品であれば，捨て値で扱われることもある。

### まずは導入からはじめよう!!

一方でノート・パソコンのメモリは問題が多い。ノート・パソコンのメモリは，144ピンのDIMMが使われている。基本的に製造メーカーや機種の違いなどで，ソケットの形状は異なる。種類が多くなれば，大量生産ができないため，割高になる傾向だ。しかも省スペースのため，容量の大きい割高のメモリを使う。結果として，同サイズのデスクトップのメモリ・モジュールより高くなってしまうわけだ。最後にいくつかのメモリ・モジュールの値段とスペックを表にした。参考にしてほしい。

**発売されている代表的なメモリ**

| 型番 | メーカー名 | 容量 | 使用DRAM | モジュール | 参考価格 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| E100 | I・O DATA | 32MB | SDRAM | DIMM | 12,000円 | ECC，PC/100対応 |
| SD4100 | I・O DATA | 32MB | SDRAM | DIMM | 9,000円 | |
| ECC4100 | I・O DATA | 32MB | SDRAM | DIMM | 10,000円 | ECC対応 |
| EDO326 | I・O DATA | 16MB×2 | EDO-DRAM | SIMM | 9,000円 | |
| ECC366 | I・O DATA | 16MB×2 | EDO-DRAM | SIMM | 10,000円 | ECC対応 |
| VSJ-E | メルコ | 32MB | SDRAM | DIMM | 12,000円 | ECC，PC/100対応 |
| VSG | メルコ | 32MB | SDRAM | DIMM | 9,000円 | |
| VSF-E | メルコ | 32MB | SDRAM | DIMM | 10,000円 | ECC対応 |
| VMH | メルコ | 32MB | EDO-DRAM | SIMM | 9,000円 | |
| VMH-E | メルコ | 32MB | EDO-DRAM | SIMM | 10,000円 | ECC対応 |

原理からわかる メモリ強化術

Point 4

## 使いたいアプリケーションが快適動作
# 64MBメモリ搭載ベンチマーク

増設作業が終わったら，パソコンがメインメモリを認識しているか確かめましょう。ほとんどのパソコンはメインメモリが増えたことを自動認識するので，BIOSのチェックや調整などは必要ありません。データをチェックするだけです。

### メモリが増えたかどうかをチェックする

まずは本体の電源を入れましょう。ディスプレイに起動画面が出ると，すぐに画面上にメインメモリの総容量が表示されます。メモリ容量の数字に増設した容量がプラスされていれば，増設作業は成功です。Windows98を起動させて，アプリケーションを使ってみましょう。起動速度やアプリケーションの操作感は，増設前よりもよくなりましたか？

起動画面で容量がチェックできなかった場合は，Windows98の「システムプロパティ」でチェックしてみましょう。スタートメニューから「設定」の「コントロールパネル」を選び「システム」を起動させてください。システムの「パフォーマンス」タブを開けてみましょう。メモリが64Mバイトに増えていることが確認できたはずです。

### メモリが認識されない場合はどうする？

万が一，メインメモリの容量が増えていなかったら，電源を切って本体のカバーを外します。接触不良の可能性があります。一度セットしたメモリ・モジュールをもう一度外して確認してみましょう。接触不良はメモリ・モジュールだけでなく，メモリ・ソケット側が原因の場合もあります。しっかり調べましょう。念のため確認しておきますが，SIMMモジュールを増設した人は，同じサイズのものを2枚単位でつけたかどうか調べます。メモリの金属接点部分をチェックしたら，しっかりと差し込み直します。取り付けが完了したら，本体にカバーをかぶせて電源を入れ直し，メインメモリの容量が増えたことを確認しましょう。

これでも容量が増えていない場合は，メモリ・モジュールが本当にそのパソコンに対応しているものなのか，しっかりと確認し直します。対応している製品で認識されない場合，製品の不良も考えられます。購入した販売店に問い合わせてみましょう。

**メモリ増設によるスピードアップ**

**①ゲーム・ソフト**
リアルタイムでレンダリングをするソフトで影響大

**②ビジネス・ソフト**
大量のデータやビジュアル・データを使用するソフトで威力を発揮

**③グラフィック・ソフト**
単独の画像データを扱うだけでも，性能差は顕著

### 64Mバイト増設で本当に速くなった!?

さっそくWindows98の［システムモニタ］で増設結果を調べてみましょう。［シ

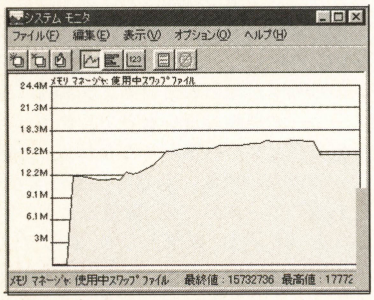
## 必要メモリと推奨メモリの読み方

**ソフトを買う前に必ずチェック!!**

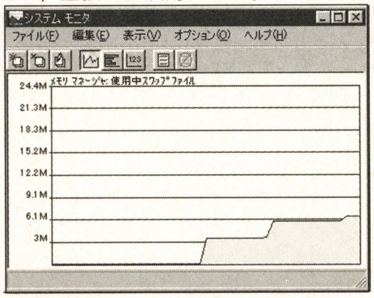
アプリケーション・ソフトのパッケージには，必ず動作システムが記されている。書きかたはいろいろで「必要メモリ容量」とか「必要システム構成」，「推奨メモリ容量」などさまざまな表記があるが，言いたいことはどれも同じだ。ソフトメーカーの営業サイドからいわせれば，たくさんのお客さんに使ってもらいたいわけだから，必要システム構成は最小限にしたい。一方でエンジニアからすれば，与えられたノルマを果たすためには，パワーのあるハードウエアを前提としたプログラムを組みたい。どちらも，売れる製品を作りたいといった目的は一緒なのだが，主張は正反対になる。

そこで，苦肉の策として生まれたものが必要システムと推奨システムだ。必要システムであれば，とりあえず動きはするスペックをエンジニアが提出する。ただし，エンジニアの側からすれば，推奨システムでの使用を前提に考えている。一方で営業サイドも必要システムを出すことで，ユーザーを絞り込まなくて済む。お互いの納得が行く妥協点といえる。

そのような前提の上で，必要メモリと推奨メモリを考えてみよう。自分が使いたいソフトの使用頻度が少なければ，必要メモリを前提としたシステムでもかまわないだろう。ただし，使用頻度の高いものであれば，推奨メモリは必ず押さえたい。エンジニアは推奨メモリの動作を元にプランニングを行う。エンジニアの意図する機能を使いこなすためには，メモリだけは最低限揃えるべきだろう。




32Mバイト搭載時のスワップ・ファイル。明らかにハードディスクをメモリとして使うことを前提としている



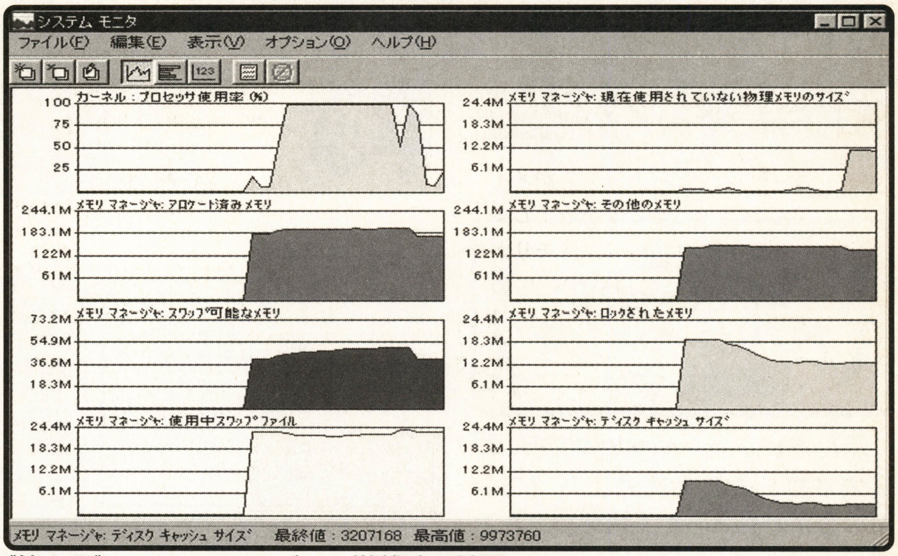

64Mバイト搭載時のスワップ・ファイル。ほとんどスワップ・ファイルはできない。快適な使用感が得られる

ステムモニタ］は，［アクセサリ］の［システムツール］のなかにあります。Windows98の標準インストールでは，組み込まれないことがありますので，［アクセサリ］のなかになければ，追加インストールしてください。テスト方法は簡単です。233MHzのCPUを搭載したWindows98マシンで32Mバイト搭載時と64Mバイト搭載時のメモリとCPUのパフォーマンスを比較します。チェックの対象は，ソフトの起動時間とスワップ・ファイルのサイズ，CPUの稼動時間などです。実験はPhotoshop5.0で行いました。

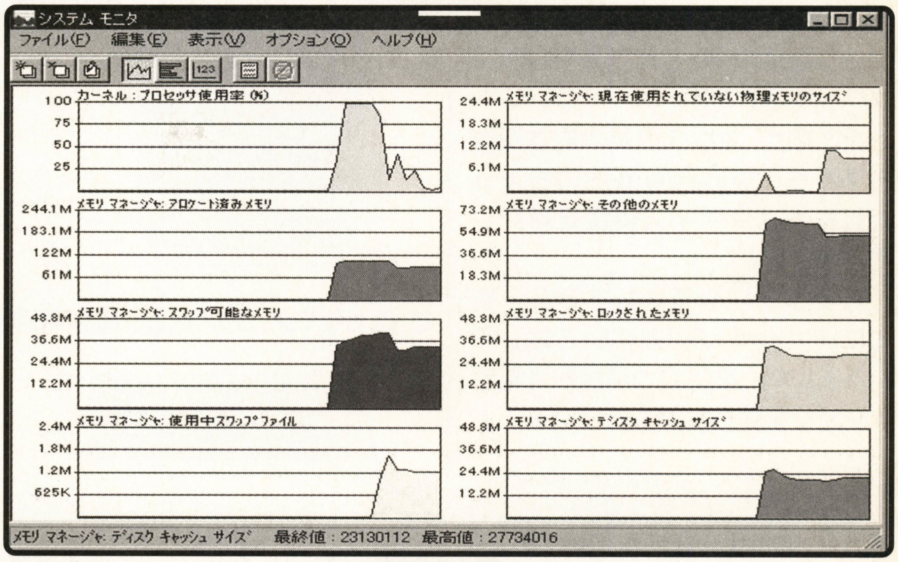
テスト結果を第２図と第３図に示します。第２図は32Mバイト搭載時，第３図は64Mバイト搭載時のデータです。メモリの状態を3秒ごとにチェックし，折れ線グラフで評価しました。［プロセッサ使用率］を見ると，どちらも起動時は100パーセント，プロセッサを使っています。この部分が起動までの時間です。

64Mバイトに増設した状態で，起動時間が半分近く速くなっていることがわかるでしょう。実際にソフトを起動させるまでの時間を計測してみると，32Mバイト搭載時が約33秒程度，64Mバイト搭載時で約21秒程度でした。

ここで面白いのは使用中のスワップ・ファイルの容量です。32Mバイト搭載時では，使用スワップ・ファイルは23Mバイトの大きさです。スワップ・ファイルはハードディスク上に作られますから，この値が大きければ大きいほど，スピードは遅くなります。一方で，64Mバイト搭載時は，わずかに1.2Mバイト程度です。ほとんどスワップ・ファイルを使用していません。スワップ・ファイルがなくなれば，パソコンを快適に動かすことができます。メモリの



《第２図》メモリ32Mバイト搭載時の結果

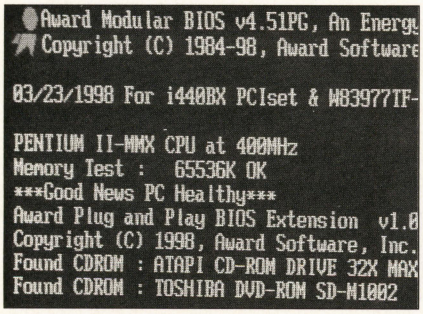


《第３図》メモリ64Mバイト搭載時の結果

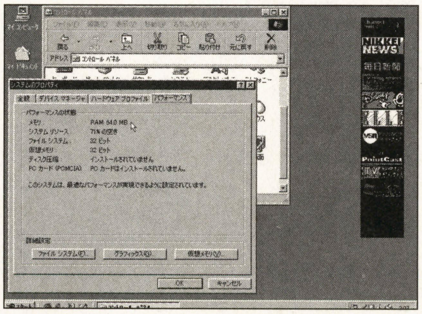
増設によって，スワップ・ファイルを極力なくして，高速化を実現できたわけです。

また，使用していない物理メモリサイズが，32Mバイト搭載時も，64Mバイト搭載時も同じサイズになっている点も興味深いでしょう。システムは基本処理用の空きメモリを残して，それ以外のメモリを最大限有効に使おうとします。有効な使用例として，ディスク・キャッシュがあります。ディスク・キャッシュは，ハードディスク内の頻繁に使用するデータを格納するための，メインメモリ内に割り当てられた領域のこと。メインメモリのキャッシュとしてSRAMが果たしていた役割を，今度はハードディスクのためにメインメモリが行うわけです。

32Mバイト搭載時のディスク・キャッシュのサイズが9Mバイトなのに比較して，64Mバイト搭載時のディスクメモリは24Mバイトです。十分な効果が期待できるでしょう。（次号に続く）



《写真21》起動時の画面でメモリサイズを確認できる。増設した容量が合計されているかどうかチェックする


《写真22》Windows98を起ち上げて，［コントロールパネル］の［システム］をチェック。メモリが64Mバイトになった

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！

# 超入門！ゼロから学ぶ Windows98

ウィンドウズ98

## 第1回 Windows98アプリケーションを起動しよう

新基本ソフト『Windows98』が発売され，それを機会にパソコンをはじめて購入した人も多いことと思います。基本ソフトは，ユーザーからの操作をパソコンへ伝える，パソコンを使用するうえで最も重要なソフトウエアです。

ここでは，マウスの基本的な操作方法から，Windows98のちょっとしたカスタマイズ情報を紹介していきます。

パソコン初心者はもちろん，すでにWindows98を使いこなしている人にも，役に立つ情報が満載です。ぜひ参考にしてください！

### 本体だけあってもパソコンは操作できない！

パソコン本体だけあっても操作することはできません。本体と一緒に同梱されているパーツを接続することで，文字入力やファイルの移動といった操作ができるようになるのです。

コネクタには，色分けされて区別しやすくしたり，つなげるパーツをイメージしたイラストが描かれているので，接続で迷うことはないでしょう。ただ，コネクタは上下の向きなどが決まっているので注意が必要です（写真1）。

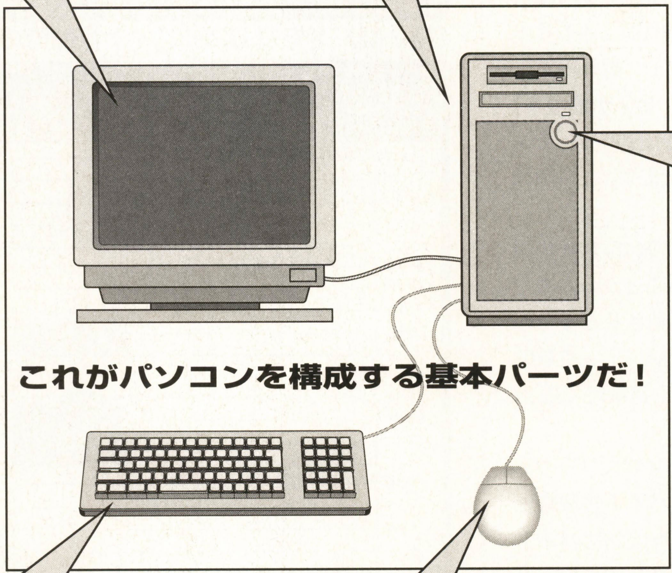
最低限，ディスプレイ，キーボード，マウスをパソコン本体と接続してから，パソコンの電源を入れてください。これらを接続しておかないと，操作ができません。

#### ディスプレイ

パソコンでの処理結果を表示します。パソコンでは，このディスプレイで処理結果を確認しながら，作業を進めていきます。パソコン本体とは別に電源を必要とします。

#### パソコン本体

内部に，処理全般を担当する中央演算処理装置“CPU”（Central Processing Unit）や，ファイルを記録するハードディスク，記録媒体に収録されているデータを読み出すためのCD-ROMドライブ，フロッピーディスクドライブなどを搭載しています。




#### 電源ボタン

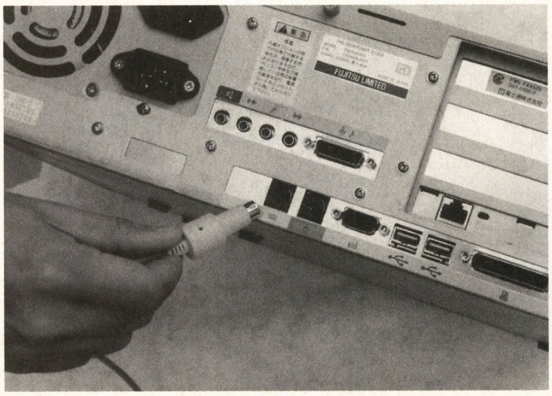
パソコンの電源を入れるときに押します。電源をONにするときに，ここで紹介している各パーツがきちんと接続されていないと，表示がされなかったり，キーボードやマウスによる操作ができなかったりするので，事前に接続を確認するようにしましょう。

#### キーボード

主に文字入力をするときに利用します。“文字入力モード”を切り換えることで，英字，ひらがな，カタカナ，漢字などが入力できるようになります。

#### マウス

ディスプレイ上に表示される“カーソル”と呼ばれる矢印状のグラフィックを操作するのに使います。Windows98では，このマウスによる操作が基本となるので，一番よく使う機器となるでしょう。



《写真1》パソコン本体に各パーツを接続するコネクタがあるので，マニュアルを見ながらそれぞれ接続していこう

#### 各種アクセサリ

この他にも，スピーカやマイクなどが付属しているパソコンもあります。パソコンで音楽を楽しみたい場合は，スピーカを接続しておくといいでしょう。

マイクやスピーカは，パソコンの電源を入れたあとでも接続できるので，必要に応じて取り付けてください。

## ボタンひとつでWindows98が起動

前ページで紹介しているマウスやキーボードを接続したら，ディスプレイとパソコンの電源プラグをコンセントにつないで，電源を入れてみましょう。何も操作しなくても，自動的にWindows98が起動します。画面がまったく表示されない場合は，ディスプレイの電源がOFFになっていることが考えられます。この場合，ディスプレイの電源スイッチをONにすれば，きちんと表示されるはずです。

ここで，Windows98の基本画面の名称を説明しましょう。

## Windows98の操作はマウスにはじまりマウスに終わる

Windows98の基本画面を見ると，どこかにカーソル“↖”が表示されていると思います。

カーソルを見つけたら，マウスを机の上に置いた状態で，右に滑らせるように動かしてみてください（**第1図**）。同じようにカーソルも右に動きましたよね？マウスを止めると，カーソルも止まります。

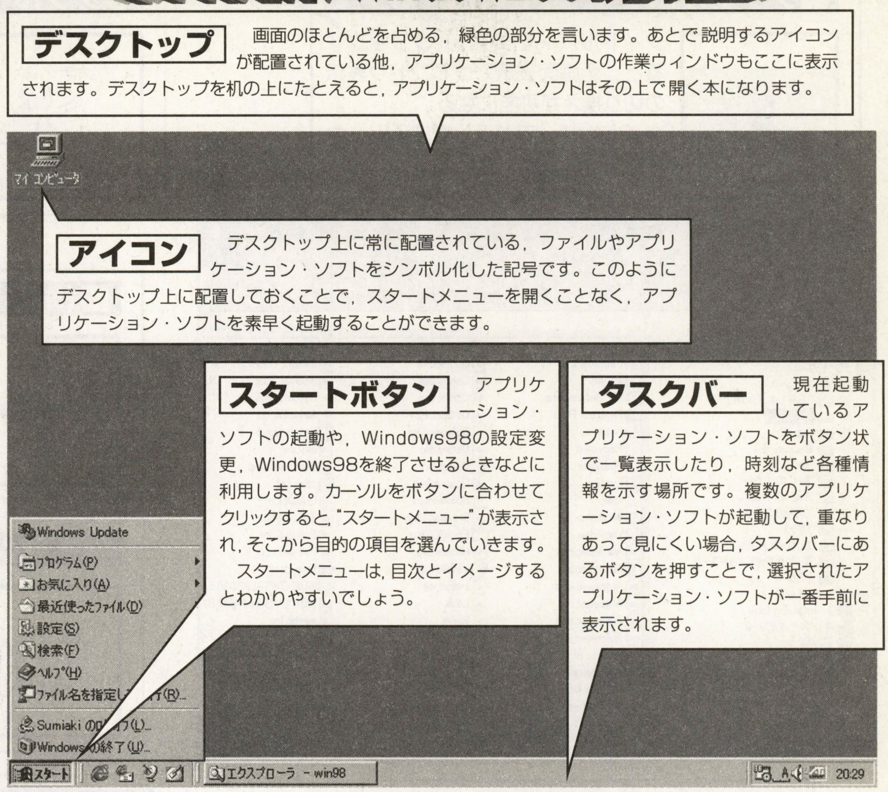
このように，カーソルはマウスによって操作することができます。マウスは，手の動きをそのままカーソルに伝えてくれる入力機器なのです。Windows98の操作は，そのほとんどがマウスで行なわれるので，マウスの扱いに慣れておくことをオススメします。

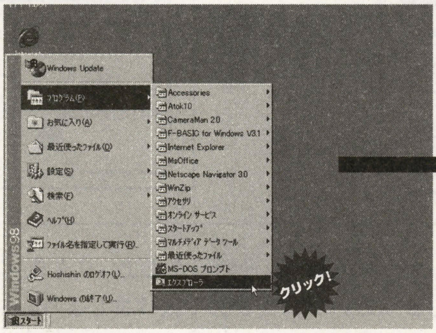
## こんなに簡単！アプリケーションの起動

カーソルの移動に慣れたら，アプリケーション・ソフトを起動してみましょう。アプリケーション・ソフトは，Windows 98上で動作するソフトウエアのことで，こうしたアプリケーション・ソフトを通して，文書の作成や表計算といった作業を行ないます。ここで操作に使うのは，マウスだけです。それでは[エクスプローラ]というアプリケーションを探して起動させてみましょう。まず，カーソルをスタートボタンに合わせて，マウスの左側のボタンを1回押します（この操作を“クリック”と言います）。すると，スタートボタンからメニューが伸びます。

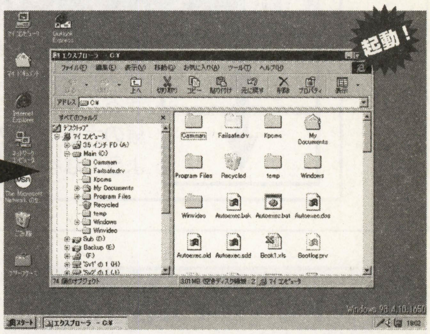
伸びたメニューの中で，横に▶マークのある[プログラム]という項目にカーソルを合わせると，さらにメニューが表示されます。新しく開いたメニューの中に[エクスプローラ]という項目があるので，そこにカーソルを合わせ反転表示させます（**写真2**）。この状態で，もう一度マウスの左ボタンをクリックすると，エクスプローラが起動します（**写真3**）。

## 覚えておきたいWindows98の基本画面！

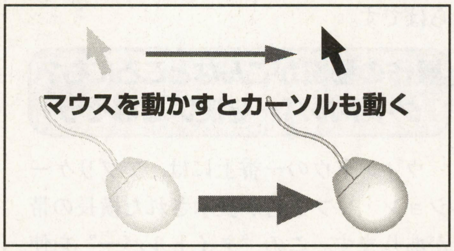


《写真2》スタートボタンにカーソルを合わせて，マウスの左ボタンをクリック（1回押す）。表示されたメニューから，起動させたいアプリケーションの項目にカーソルを合わせてもう一度クリック



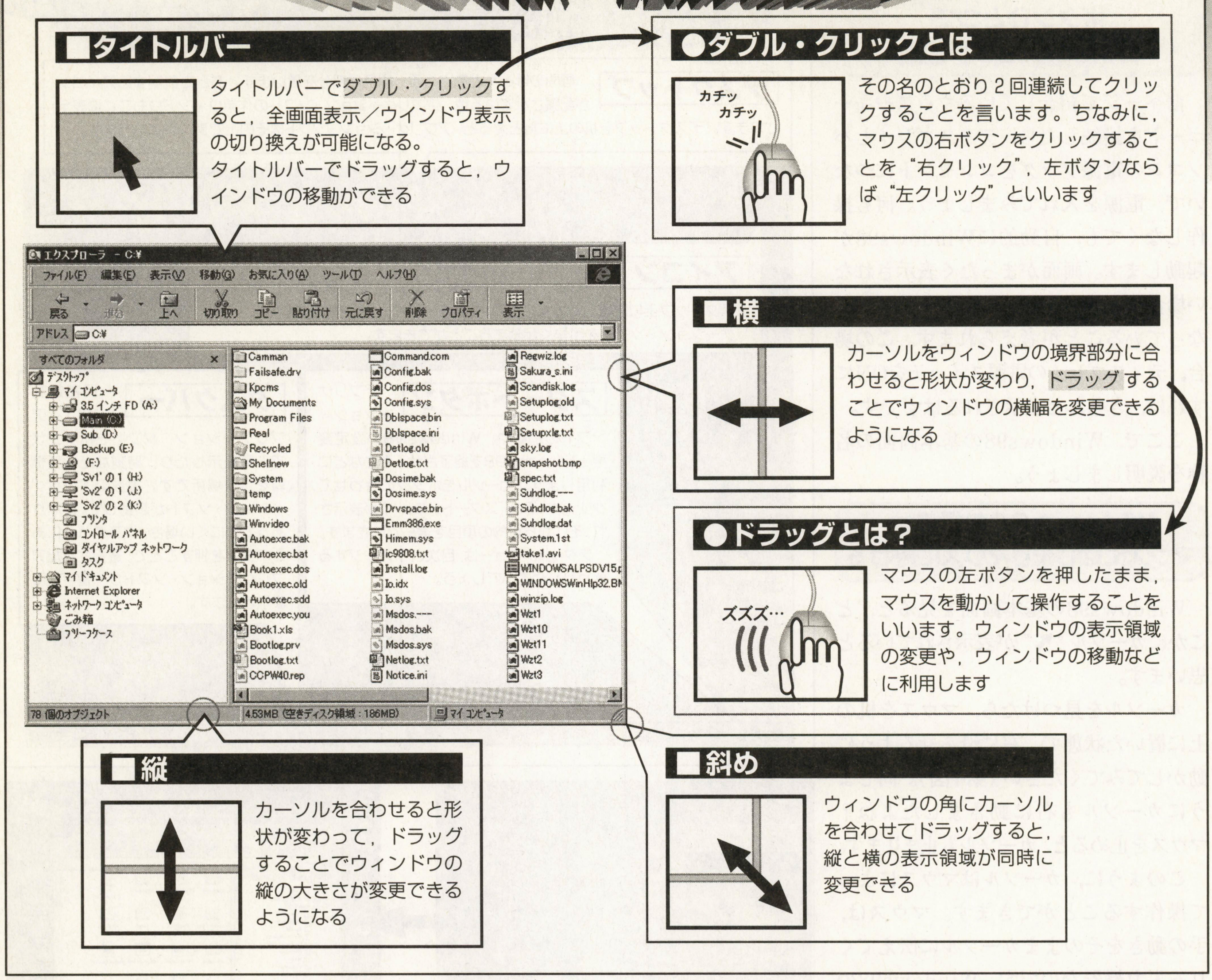
《写真3》目的のアプリケーションが起動して，デスクトップに作業ウィンドウが現れる



《第1図》マウスを右に動かすと，カーソルも右に動く。マウスの動きが，そのままカーソルの動きとなるのだ

《第2図》デスクトップは本（アプリケーション・ソフト）を開く机の上。タスクバーは，取り出した本を一時的に収納しておく本棚のようなもの

# ウィンドウとタイトルバー　忍者のような隠れた秘密！




## ウィンドウ・サイズも自由自在

起動した“エクスプローラ”は，Windows98に標準で付属しているツールで，ファイルの移動，削除，コピー作成といったファイル管理に利用します。

「エクスプローラは起動したけど，表示部分が狭くて見づらい」という人もいるでしょう。そんなときは，表示領域であるウィンドウを広げればOKです。

エクスプローラのウィンドウと，デスクトップの境界付近にカーソルを移動させると，カーソルの形が“↖”から“↕”や“↔”に変わります。この状態で，マウスの左ボタンを押しながらマウスを動かしてみてください（この操作を“ドラッグ”と言います）。灰色のワクが，縦あるいは横に伸びましたね。

マウスのボタンを押したまま，ワクをちょうどいい大きさまで広げましょう。マウスのボタンを離すと，灰色のワクまでエクスプローラの表示領域が変更されました。これで，狭い作業画面とはおさらばです。

## 操作の秘密がこんなところにも？タイトルバーを使いこなそう

ウィンドウの一番上には，アプリケーション・ソフト名が表示された横長の帯があります。この“タイトルバー”を使った，知っておくと便利な操作もあるので，紹介しましょう。

ウィンドウを「デスクトップの一部分ではなく，画面全体に表示させたい」とき，タイトルバーにカーソルを合わせ，マウスの左ボタンを2回カチカチッと素早く押してください（この操作を“ダブル・クリック”といいます）。

すると，画面いっぱいにエクスプローラが表示されます。この状態でもう一度タイトル・バーでダブル・クリックすると，元のサイズに戻ります。

このように，タイトルバーでも表示領域の変更ができるのです。

今度は，タイトルバーにカーソルを合わせてドラッグし，そのままカーソルを動かしてみましょう。カーソルの動きに合わせて，ウィンドウも同じように移動していますね。場所を移動させたら，マウスのボタンを離しましょう。タイトルバーで，ウィンドウの移動までできてしまいました。

これらの操作は，どのアプリケーションでも共通してできるので，ぜひ覚えておいてください。パソコンでの作業中に，ひんぱんに使うことになりますよ。

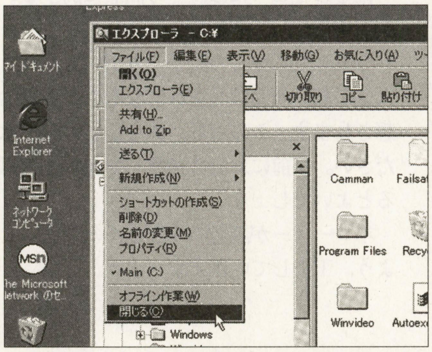
## アプリケーションを終了させる三つの方法

最後に，起動したエクスプローラを終了させてみましょう。

アプリケーションを終了させるには，主に三つの方法から選ぶことができます。これらはアプリケーション・ソフト共通の操作なので覚えておくといいでしょう。

### ①メニューから終了を選ぶ

ウィンドウ上部を見ると，日本語で書かれたメニューが横に並んでいます。このうち一番左の[ファイル]にカーソルを合わせて，マウスの左ボタンをクリックしてください。メニューが表示されるので，一番下にある[閉じる]の項目にカーソルを移動させて，左クリックします。

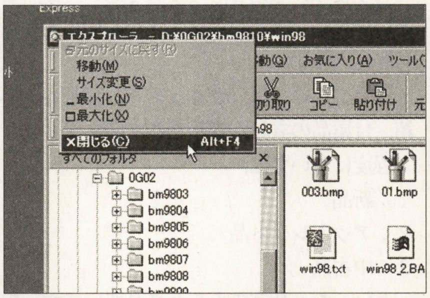



《写真4》メニューから[閉じる]の項目を選べばアプリケーションを終了できる

### ②アイコンから終了する

ウィンドウの左上に，起動しているアプリケーション・ソフトのアイコンが表示されているので，そのアイコンにカーソルを合わせて左クリックします。

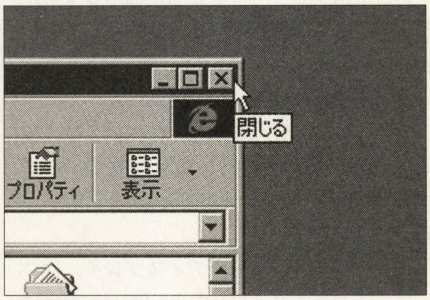
メニューが表示されるので，その中から[閉じる]を選択して左クリックします。




《写真5》ウィンドウ左上にあるアイコンをクリックするとメニューが表示される。項目から[閉じる]を選んで左クリック

### ③“×”ボタンを押す

ウインドウの右上に三つボタンが並んでいますが，そのうち“×”ボタンをクリックすると，エクスプローラを終了できます。ちなみに，一番右の“＿”を押すと最小化されてタスクバーのボタン表示のみになり，真ん中の“□”ボタンを押すと全画面表示になります。



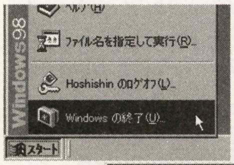

《写真6》ウインドウの右上にある“×”ボタンを押しても終了できる。少ない手順で終了させたいときに便利

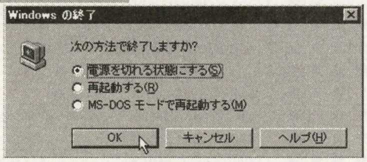
## Windows98もマウス操作で簡単に終了！

アプリケーションの起動から終了までできたので，今回のレクチャーを終えたいと思います。Windows98を終了し，パソコンの電源を切りましょう。

Windows98を終了させたいときは，スタートボタンを左クリックしてメニューを表示させ，一番下にある[Windowsの終了]にカーソルを合わせて左クリックすればOKです（**写真7，8**）。

確認のウインドウが表示されるので，[電源を切れる状態にする]が選択されていることを確認して，[OK]ボタンをクリックします。これでWindows98が終了します。




《写真7，8》[Windowsの終了]をクリックするとウィンドウが表示される。[電源が切れる状態にする]を選択しよう

パソコンによっては，そのまま自動的に電源が切れる機種もあります。

そうでない機種は，Windows98が終了すると[コンピュータの電源を切る準備ができました]という表示が出るので，それを確認してからパソコンの電源スイッチをOFFにしましょう。

● ベーマガ読者だけに教える
Windows98カスタマイズ情報

### 自分だけのマウス操作設定を作り上げる！

マウスの動きとカーソルの移動が自分のイメージと合わない。マウスでクリックするボタンが左では使いにくい，そう思った人はいませんか？　そんなときは，マウスの動作設定を調整して，自分にあった設定に変更しましょう。

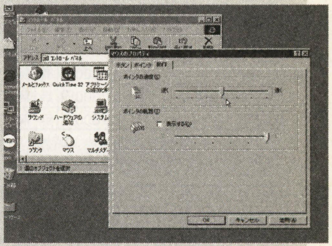
スタートメニューから[設定]-[コントロール パネル]でウインドウを開き，[マウス]にカーソルを合わせてダブル・クリックします。

[マウスのプロパティ]ウィンドウが開くので，上に並んでいる[ボタン]や[動作]タブをクリックして，ポインタの速度やボタン配置などを調整しましょう。マウスは，右手で操作するのが基本となっていますが，ボタン配置を逆にすれば，左手でも右手と同様の操作感覚が得られます。

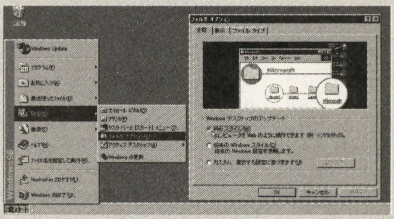
デスクトップ上のアイコンからアプリケーション・ソフトを起動する際は，ダブル・クリックで行ないますが，これも変更が可能です。

スタートメニューから[設定]-[フォルダオプション]を選択し，[全般]タブにある“Windowsデスクトップのアップデート”で“Webスタイル”を選択しましょう。アイコンの説明文に下線が引かれ，アイコンを一度クリックするだけで，アプリケーション・ソフトが起動できるようになります。

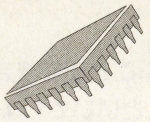
ダブル・クリックがどうも苦手だと言う人は，こちらの設定にしてもいいですね。



▲[マウスのプロパティ]で，カーソルの動きやダブル・クリックのタイミングを調節できる。自分に合った設定にしよう



▲面倒なダブル・クリックをしたくない人は，[フォルダオプション]でクリックの設定を変更しよう



## おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

# パソコンBuyer's Guide（バイヤーズ ガイド）

## 新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

**■表の見かた**

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

## パソコン本体

### IBM

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 付属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AptivaJ35 | 149,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 17"CRT | ビットマップ |
| Aptiva770 | 139,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 15"CRT | ビットマップ |
| Aptiva785 | 109,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 17"モニタセット | ワンダーボックス |
| AptivaJ51 | 98,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 8×CD/F28.8/15" | マイコンショップ川口 |
| Aptiva775 | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4×CD/28.8K/マウス・CRTなし | マイコンショップ川口 |
| ThinkPad230Cs-YB7 | 39,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 7.8"DSTNカラー | OTTO |

### Apple

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 付属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerMacintosh6300/120SP | 94,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | ビットマップ |
| PowerBook520C | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | メモリ36MB/HDD 1GB | ワンダーボックス |
| LC-630/250 | 49,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 15"CRT付 | ビットマップ |
| クアドラ650 | 31,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 24MB/500MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| LC575 | 28,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 32MB/340MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |

### NEC

| 型番 | 商品価格 | マニュアル | 保証書 | 外箱 | 付属品 | 程度 | 備考 | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-VC23/3XD | 199,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 14×CD/K56TLEX/14.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-VS23D/S5CA2 | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 展示品 | ビットマップ |
| PC-VS23D/S7DA2 | 178,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 3.5"×1/20×CD/Win95/17"CRT | 遊基パソコン館 |
| PC-9821NW133/D14C | 159,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 11×CD/F33.6Kbps/12.1"DSTN | マイコンショップ川口 |
| PC-9821LS150/S14D | 159,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 10×CD/33.6Kbps/12.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Nr13/D10A | 139,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 32MB/1GB/8×CD/12.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-VS20C/S5DA1 | 139,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 14×CD/33.6Kbps/15" | マイコンショップ川口 |
| PC-9821RA20/N12 | 139,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | PRO-200MHz | ビットマップ |
| PC-LV13C/WDDAF1 | 138,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 20×CD/F56/12.1"DSTN | マイコンショップ川口 |
| PC-VS20C/S7CA1 | 136,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 20×CD/56Kbps/17" | マイコンショップ川口 |
| PC-VS20C/S5CA1 | 129,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 14×CD/F56/15" | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Na12/H8 | 119,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 16MB/810MB/4×CD/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821V166/S5C | 110,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821NB10/S8 | 108,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4×CD/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821CT16/FB | 98,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 3 | 17"/TVチューナー付 | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xt16/R16 | 98,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821V13/S5C2 | 87,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P-133/32MB/1.2GB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ne3/5 | 64,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Xa9 | 63,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P-90/40MB/2GB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nf/810W | 62,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P-75/23MB/810MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap3/C9W | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Ne/340W | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Xa10/C4 | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P-100/32MB/1.2GB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821NP/540W | 59,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 5.6MB/540MB/9.5"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xa7e/S15 | 59,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4×CD/15"モニタ | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ns | 56,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-DX50/12MB/810MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Xa12/K8 | 56,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | P-120/16MB/810MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ne340W | 55,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Ap3/U2 | 54,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Nd2/3 | 54,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 7.6MB/340MB/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ne340 | 52,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 12MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nd2 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 1.6MB/540MB/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ne | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX-33/12MB/250MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ne250 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Xa9/C8 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P90/8MB/850MB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821BP/U8W | 48,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX2-66/6MB/340MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ne | 47,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486SX-33/12MB/200MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821LD/350A2 | 46,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 11.6MB/350MB/9.5"DSTN | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Nd/340W | 44,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 9.5"DSTN | OTTO |
| PC-9821Xa/C10W | 44,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P90/7.6MB/1.03GB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xa10/CA | 44,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P100/16MB/420MB/4×CD | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NA/C120 | 42,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Nd2/5 | 42,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-50/16MB/500MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nd2/3 | 41,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-50/22MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Nd340W | 40,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-75/12MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NC120 | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Ap2/U8W | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Be/U7W | 39,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-25/5.6MB/120MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Bf/U8W | 38,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 16MB/340MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Ap2/C9T | 37,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 24MB/510MB/3.5"×1/2×CD | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BA/U6 | 36,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX 2 -40/3.6MB/80MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ap/U2 | 36,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | メモリ 3.6MB/HDD 170MB | ワンダーボックス |
| PC-9821Nd2/3 | 36,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-50/16MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap2/U2 | 35,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801BA2/U2 | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15MB/240MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Ap2/C9T | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4MB/500MB/3.5"×1/2×CD | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Bp/U8W | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15MB/340MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821CX/S3 | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2×CD/14.4Kbps/15"3.5"×2 | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Nd340W | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-33/14MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Xe/U7W | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Xe10/4 | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 6MB/420MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BA3/U2 | 33,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX2-66/3.6MB/2ドライブ | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NX/C | 33,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-20/1.6MB/TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BA/U2 | 31,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX2-40/1.6MB/3.5"×2 | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ap2/U8W | 30,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 10MB/340MB/3.5"×1/2×CD | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Bs/U7W | 30,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 38MB/170MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-8001Mk2 | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 希少価値有 | イオシス |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-98 RL2 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801BA3/U2 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801NA120 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | モノクロ液晶 | イオシス |
| PC-9801NX/C | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | i486SX(20)/10MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Ap/U7 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4MB/120MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Ap2/C9W | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 25MB/500MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap2/U2 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 10MB/340MB/3.5"×1/2×CD | 遊基パソコン館 |
| PC-9821BF/U8W | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821BP/U8W | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Xa/U1 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821Xe/U7W | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 6MB/210MB/3.5"×1/Win3.1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821XP/U8W | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486DX4-100/5.6MB/270MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BS2/U2 | 28,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4MB/260MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX/U2 | 28,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486-20/1.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Xe10/C4 | 28,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 8MB/420MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS/R120 | 28,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821AP2/U2 | 28,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-66/3.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821BS/U7W | 28,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486-33/1.6MB/170MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NA/C | 27,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | i486SX(20)/4MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801NA/C | 27,200円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX20/3.6MB/TFT | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BX2/U2 | 26,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-25/1.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9801NA | 26,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 15MB/120MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap2/C9W | 26,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 18MB/500MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821NL/R120 | 26,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 3.6MB/120MB/モノクロ | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ap2/U2 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 32MB/500MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NS/A | 25,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801BX2/U2 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 10MB/230MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX3/U2 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-33/1.6MB | マイコンショップ川口 |
| PC-9821AE/U2 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486SX-25/1.6MB/2ドライブ | マイコンショップ川口 |
| PC-9821Ap/U2 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 8MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Ap2/U8W | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3.5"×2D/MO付 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801NL/R | 23,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 8MB/120MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BA/U6 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/120MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX2/U2 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801NS/A | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | モノクロ液晶 | イオシス |
| PC-9821Ap/U2 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 14MB/240MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Xe10/4 | 21,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 10MB/420MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap/U7 | 20,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 10MB/170MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Ap2/U2 | 20,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 23MB/340MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-8001 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801FA/U2 | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ワンダーボックス |
| PC-9821AS/U7 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821BS/U7 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9821AP/M2 | 19,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 486-66/3.6MB/5"2ドライブ | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BX/U2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 6MB/120MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX2/U7 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 120MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801NS/E | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | モノクロ液晶 | イオシス |
| PC-9821Ce/S1 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 10MB/200MB/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BX/U2 | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/120MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX2/U7 | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 6MB/120MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801NS/A | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 2MB/250MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801FA2 | 16,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Nm/340 | 16,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 1.6MB/340MB/モノクロ | マイコンショップ川口 |
| PC-9801BX2/U7 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4MB/120MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA/U7 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 6MB/100MB/3.5"×2/SCSI | 遊基パソコン館 |
| PC-9801NC | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 4MB/80MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821As2/U2 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 18MB/400MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BX/U6 | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 8MB/80MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801BX/U6 | 13,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 4MB/80MB/3.5"×1 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FA/U7 | 13,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/100MB/3.5"×2/SCSI | 遊基パソコン館 |
| PC-9821Bp/U7W | 13,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-66/10MB/170MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801CS5 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801DA2 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801DX2 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801RA21 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801UV11 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9821Ap/U2 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 10MB/240MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821As2/U8W | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 14MB/320MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-H98S MODEL8 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PC-9801BX2/U2 | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 260MB(SCSI外付HDD)/I/F付 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9821Bp/U7W | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-33/10MB/170MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801BX2/U2 | 10,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 260MB(SCSI外付HDD)/I/F付 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801FA/U5 | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/40MB/3.5"×2/SCSI | 遊基パソコン館 |
| PC-9801DA5 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-9801BX/U6 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 4MB/80MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801DA/U5 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 6MB/40MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801FA/U2 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801FS/U2 | 6,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801CS5 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 2MB/40MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-9801ES2 | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2MB/3.5"×2 | 遊基パソコン館 |
| PC-9801RX2 | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VN-513ST | 119,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 4×CD/11.3"TFT(800) | OTTO |
| PC-386-P | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 2MB/40MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-386V | 3,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-286VF | 2,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | キーボードなし | フレックス四日市 |

## COMPAQ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRESARIO4130 | 139,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 16MB/2.5GB/8×CD/15" | マイコンショップ川口 |
| DESKPRO4000/5120 | 89,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | CRT別 | ビットマップ |
| Prolinea5120 | 89,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P120/16MB/1.2GB | マイコンショップ川口 |
| DESKPRO2620/2500CD | 77,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| PRESARIO2210 | 68,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 16MB/1.6GB/56K/CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| DESKPRO5133/4M2000ML/CDS | 57,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| DESKPRO5133/5M1080MX/CDS | 55,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| コンチュラ430C | 36,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 12MB/700MB | ユニオンコンピューターネットワーク |
| DESKPRO XE560 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 40MB/500MB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 三洋電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MBC-NSP7H5 | 41,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | P75/32MB/540MB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MN-7760 | 174,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | CD-ROM/12.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| X68000EXPERT | 41,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 2MB/0MB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PCG-505X/64 | 194,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 64MB/2.1GB/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PCG-505 | 164,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 32MB/1GB/33.6Kbps/10.4"TFT | マイコンショップ川口 |
| PCV-M300E5 | 128,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 16×CD/F56/15"トリニトロン | マイコンショップ川口 |
| HB-F1XV | 34,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | MSX2+ | 情報ハウス |
| HB-F1XD | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX2/本体のみ | 情報ハウス |

## digital

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LPX466D2 | 10,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486DX2-66/16MB/500MB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## DEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CELEBRIS FR965JA-WD | 59,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| CELEBRIS FR955JA-WD | 55,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| ハイノートウルトラCS450 | 33,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 486-50/20MB/330MB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## DELL

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| OptiPlexGXI5166L | 66,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| SP5D60LP8HF | 35,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | CD(SCSI)+SCSI I/F付 | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 東芝

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dynabook Satellite Pro | 379,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 20×CD/13.3"TFT | マイコンショップ川口 |
| INFINIA7200J2 | 198,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 33.6Kbps/ラジオ・テレビチューナー付 | マイコンショップ川口 |
| Dynabook Satellite305CD | 179,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 16×CD/12.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| EQ win5200M1 | 158,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 96MB/HDD 3GB | ワンダーボックス |
| SatellitePro430CDT | 128,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | TFT/P120/16MB/1.3GB | ワンダーボックス |
| Satellite200CS | 99,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 24MB/HDD 810MB | ワンダーボックス |
| BREZZA5120CI/R | 84,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 16MB/850MB/4×CD/15" | マイコンショップ川口 |
| Libretto50CTA | 79,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | P75/16MB/810MB/6.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| DynabookGTR-590 | 74,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | P90/8MB/810MB/2×CD | マイコンショップ川口 |
| DynabookV486E | 20,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 12MB/120MB/TFT | ユニオンコンピューターネットワーク |

## Panasonic

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-A1GT | 69,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FS-A1ST | 37,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | MSXターボ | 情報ハウス |
| A1mkII | 7,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |

## 日立

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FLORA PC-1010NA98D2 | 22,200円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |

## 富士通

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMV NU623D3 | 227,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 17×CD/56Kbps/12.1"TFT | マイコンショップ川口 |
| FMV-SII201 | 198,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 17"CRT | ビットマップ |
| FMV-SII1651 | 168,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 15"CRT | ビットマップ |
| FMV-SV235 | 158,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 3.5"×1/24×CD/Win95/15"CRT | 遊基パソコン館 |
| FMV-SE271 | 149,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 17"CRT | ビットマップ |
| FMV6266DX | 146,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 32MB/3.2GB/15×CD | マイコンショップ川口 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FMV NU3D3 | 134,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 20×CD/F33.6/12.1"DSTN | マイコンショップ川口 |
| FMVS41653 | 126,000円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 13×CD/56K/15" | マイコンショップ川口 |
| FMV52NU2W5 | 109,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 11.3"TFT(800)/Win95 | OTTO |
| FMV-S21651 | 109,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 8×CD/33.6Kbps/15" | マイコンショップ川口 |
| FMV-5120D5 | 89,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 48MB/HDD 1.7GB | ワンダーボックス |
| FMV NC13D | 74,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 16MB/1GB/33.6K/7.2"DSTN | マイコンショップ川口 |
| FMV516D7 | 69,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| FMV513D5 | 55,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| FMV510D5 | 49,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| FM-TOWNSⅡFRESH | 45,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | 情報ハウス |

### 松下電器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AL-N4T512J5 | 139,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 8.4"TFT(800) | OTTO |

### 三菱電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| apricot LS-550 | 57,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |

## モデム

### AIWA

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PV-BW3360 | 6,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 33600 | 情報ハウス |
| PV-PF144 | 2,500円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |

### OMRON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MA2814 | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 外付288/144 | OTTO |
| ME3314C | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 33.6Kbpsモデム(PCMCIA) | OTTO |
| ME-5614A | 9,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| ME1414B | 3,980円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| MD24FN | 1,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 98ノート用(バッテリー部取付けタイプ) | OTTO |

### SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SMD-560BW | 12,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 56K机上型 | OTTO |

### ヒューコム

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EX336 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |

## ハードディスク・ドライブ

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-HD340E | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 340MBHDD | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-HD540E2 | 7,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| PC-HD340N | 5,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| PC-9801B-37 | 2,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |

### ELECOM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EHD340 | 11,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ワンダーボックス |

### Seagate

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ST3390A | 4,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 3.5IDE340MB | OTTO |

### SUN

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外付210M純正 | 5,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 純正210MB HDD | OTTO |

### テクサ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TR-NE340 | 5,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 98用ノート340MB HDD | OTTO |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SHD-U2000 | 17,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | USCSI-2GB | ユニオンコンピューターネットワーク |

## フロッピーディスク・ドライブ

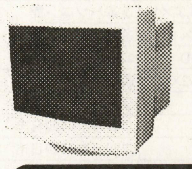
### ADTEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IT-5FS | 2,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 5"外付FDD | OTTO |

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外付8"FDD2ドライブ | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | F50-F50 ケーブル付 | イオシス |
| PC-9881N | 17,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 8"×2ドライブ | OTTO |
| 外付3.5"FDD2ドライブ | 11,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ケーブル付 | イオシス |
| 外付5"FDD2ドライブ | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ケーブル付 | イオシス |
| 3.5"FDD | 8,980円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | MOBIO用FDD | OTTO |


中古パソコン全国通販 詳しくは巻末の広告にて



三菱RD17シリーズ
17インチマルチスキャンモニタ
ダイヤモンドトロン管
超特価 ¥42,000
その他17インチ
マルチスキャンモニタ
超特価 ¥18,000～

Windows'98対応パソコン、メモリ、ハードディスク、モニタ、その他周辺機器も大特価にて色々あります！

あなたのパソコン高額買取いたします。
新品の場合業者価格にて高額買取いたします。

TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00～19:00 年中無休
http://www.iosys-net.com/
sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS


| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外付3.5"FDD1ドライブ | 7,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ケーブル付 | イオシス |
| 外付5"FDD1ドライブ | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ケーブル付 | イオシス |
| FD1155D(旧) | 3,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |

### SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HBD-20W | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSXドライブ/ケーブル付 | 情報ハウス |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SFD-332MK | 11,000円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 3.5"/2ドライブ | ワンダーボックス |
| LFD-591F | 2,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 5"外付FDD | OTTO |

## CD-ROMドライブ

### アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDG-TX4 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |

### SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PCGA-CD5 | 24,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | OTTO |

### TEAC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CD-211PEK | 21,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 11.5倍速/PCカード付 | ワンダーボックス |

### パイオニア

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PCP-PR24W | 24,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | PCMCIA SCSI/24×CD-ROM | OTTO |
| DRM-624X | 19,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 6×CD | OTTO |

### 松下電器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| KXL-800A-N | 13,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 外付け10倍速/PCMCIA SCSI | OTTO |

### MITSUMI

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CRMC-FX400E | 5,980円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 4倍速/内蔵IDE | OTTO |

### MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CDS-S24 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| CDS-S24L | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | SCSI2-外付CDD | ユニオンコンピューターネットワーク |

## MOドライブ

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-OD102 | 3,980円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 5.25"MO | OTTO |

### Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MO-5001S | 3,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | SCSIカード付/640Mポータブル MO | OTTO |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LMO480H | 27,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | 128MB/230MBオーバライトタイプ | OTTO |
| LMO450H | 23,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | 3.5" 128MBまたは230MB | OTTO |

# デジタルカメラ

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CP-500 | 44,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 81万画素/2"TFT | OTTO |

## OLYMPUS

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C-820L | 38,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 接続キット付 | ワンダーボックス |

## CASIO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| QV-200 | 15,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 4MBフラッシュメモリ内蔵 | OTTO |

## Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerShot30 | 14,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 27万画素/1/4型CCD/PCカード型 | OTTO |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VE-LC2 | 34,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | アダプタ/ソフト付 | OTTO |

## SONY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MVC-FD5 | 37,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 38万画素 | OTTO |

## ピクセラ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VisualComnunicationSystem | 129,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 120万画素カメラ/PCI用 | OTTO |

## 富士フイルム

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FinePix700 | 74,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 150万画素/12"TFT | OTTO |
| DS-30 | 42,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | OTTO |

## RICOH

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC-2E | 29,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | 1/4'41万画素/2MB内蔵 | OTTO |
| DC-3 | 23,200円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | | OTTO |

# ディスプレイ

## ICM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LS-2671FN2 | 21,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 17"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |

## IBM

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5574-N17 | 37,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 1280×1024 | OTTO |
| 5514-N15 | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×480～1024×768 | イオシス |

## 飯山電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MF5517J | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×400～1024×768 | イオシス |
| MF-5517AJ | 21,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 17"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-KM172 | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×400～1280×1024 | イオシス |
| PC-KM153 | 25,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15"マルチ/98用 | イオシス |
| PC-KM153R | 24,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×400～1024×768 | イオシス |
| PC-KM172 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 17"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM151R2 | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 15"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM153R | 16,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 15"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM153 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 15"マルチ | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KM151 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | フレックス四日市 |
| PC-KD862 | 10,000円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15/24Kディスプレイ | 情報ハウス |
| PC-KH1512 | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | H98用15" | ユニオンコンピューターネットワーク |
| PC-KD882 | 6,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15"/ドットピッチ 0.31/98用 | イオシス |
| PC-KD854 n | 5,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 14"/ドットピッチ 0.39/98用 | イオシス |

## GATEWAY

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GDM-20E01 | 99,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 20"トリニトロンマルチスキャン | OTTO |

## COMPAQ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 171FS | 34,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×480～1024×768 | イオシス |
| 461-P | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 14"マルチ/640×480～1024×768 | OTTO |
| 461 | 13,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 14"マルチ/640×480～1024×768 | OTTO |

## SHARP

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CZ-606D | 9,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | 14"/2モード | ユニオンコンピューターネットワーク |

## 日立

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CM1587MJ | 23,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 15"マルチスキャン | OTTO |

## 富士通

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FP-150FX | 12,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 小型プリンタ | 情報ハウス |

## 三菱電機

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RD17Y | 35,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×400～1280×1024 | イオシス |
| RD15D2 | 27,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 640×400～1280×1024 | イオシス |

# プリンタ

## Apple

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LaserWriterPro | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| ColorStyleWriter2200 | 16,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | | OTTO |
| StyleWriter | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | インクジェット/Mac用/ドライバ付 | イオシス |
| ColorStyleWriter2400 | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | Mac専用 | ワンダーボックス |

## ALPS

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MD-1500J | 36,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | プリンタ/スキャナ機能付 | ワンダーボックス |

## NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-PR700JH | 59,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | OA用ドットプリンタ | OTTO |
| PC-PR101/60 | 22,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| PC-PR101/J400 | 21,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | ピクティ/98・DOS/V用 | ワンダーボックス |
| PC-PR700J | 17,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | PR系/水平プリンタ | イオシス |

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PM-750C | 31,500円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 箱のみ開封 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| MJ-5000C | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | オートシートフィーダ | OTTO |
| LP-700W | 24,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | Win専用 | OTTO |
| VP-5000 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ESC/P/15"ドットインパクト | イオシス |
| MJ-510C | 11,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | OTTO |
| MJ-810C | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| MJ-510C | 7,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

## Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LBP-430 | 39,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 1 | A4/レーザープリンタ | ワンダーボックス |
| BJC-620JW | 29,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | カラー/A4/リアル720dpi | OTTO |
| LBP-A404F | 19,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |
| LBP-B406E | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 98用B4レザープリンタ | OTTO |
| BIC-430J | 15,800円 | 無 | 無 | 有 | 有 | 3 | スキャナカートリッジ付 | ユニオンコンピューターネットワーク |
| BJC-35V2 | 15,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 720×360dpi | OTTO |
| BJC-240J | 13,500円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | PC-98・DOS/V・Mac | ワンダーボックス |
| BJC-240J | 11,800円 | 有 | 有 | 有 | 有 | 3 | 新品インク付 | OTTO |
| BJC-400J | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 新品インク付 | OTTO |
| BJC-210J | 7,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | | フレックス四日市 |

## 日本ヒューレット・パッカード

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DeskWriter600 | 14,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | JET | OTTO |
| DeskWriter550C | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |

## Panasonic

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FS-PC1 | 16,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |
| FS-PA1 | 10,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | MSX用熱転写 | 情報ハウス |

## 富士通

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| XJ-500 | 9,980円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | バブルジェットカラー/A4/ハガキ | OTTO |

## LEX MARK

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ColorJet2070 | 16,800円 | 有 | 有 | 無 | 有 | 3 | | ワンダーボックス |

# スキャナ

## EPSON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GT-8500 | 29,800円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | A4フルカラー/400dpi | OTTO |
| GT-8000 | 27,800円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | A4フルカラー/400dpi | OTTO |
| GT-6500ART2 | 19,800円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 3 | Mac用/フラッドヘッド | OTTO |

## Canon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CanoScan300S | 14,800円 | 有 | 無 | 無 | 有 | 3 | ペーパースキャナ | OTTO |

## インターフェース

### アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PCMI-336/128 | 22,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 33.6Kbps/FAXモデム&ISDN TA | イオシス |
| PCML-560 | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 56Kbps/FAXモデム/K56flex | イオシス |
| CBSC-A | 14,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | UltraSCSI_I/F CardBus用 | イオシス |
| PCSC-F | 8,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | SCSI-2 アンフェノール | イオシス |
| PCSC-FP | 8,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | SCSI-2 D-SUB | イオシス |

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801-26K | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | FM音源ボード | イオシス |

### OMRON

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ME3314C-D | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 33.6Kbps/FAXモデム | イオシス |

### SOFTBANK

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CARD SC | 8,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | SCSI-3_I/F | イオシス |

### TDK

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DN1280 | 12,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | ISDNアダプタカード | イオシス |

### MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IFN-92S | 4,000円 | 無 | 無 | 無 | 有 | 3 | SCSI-2ボード | ワンダーボックス |

## ODP／メモリ

### アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5x86-100GP | 8,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

### XLR8

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerEdge604e/225 | 89,800円 | 有 | 無 | 有 | 無 | 3 | | OTTO |

### SUN

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SparcCPUモジュール | 19,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| superSPARC | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |

### MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 98内蔵 8M | 11,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| HSP-16E-A | 9,980円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | OTTO |
| 98内蔵 4M | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| HBX-25T-CA | 4,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | ユニオンコンピューターネットワーク |

### Logitec

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 72P パリ付 70ns 16M | 5,800円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | | イオシス |
| 72P パリ付 70ns 8M | 4,500円 | 無 | 無 | 無 | 無 | 3 | 2枚 | イオシス |

## スピーカ

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-SP103 | 7,000円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | 音楽/ゲーム/エフエクダ装備 | ワンダーボックス |

## その他

### アイ・オー・データ機器

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GV-VGP/PCI | 4,500円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ワンダーボックス |

### NEC

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC-9801-86 | 6,000円 | 無 | 無 | 有 | 無 | 3 | FM音源/ボードのみ | 情報ハウス |

### カノープス

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PowerWindowT64S | 4,000円 | 有 | 無 | 無 | 無 | 3 | Win95/98シリーズ用 | ワンダーボックス |

### MELCO

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WSN-V2 | 9,800円 | 有 | 無 | 有 | 有 | 3 | | ワンダーボックス |

## 調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 CTNビル7F TEL03-5256-5001
- ■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 TEL0462-57-1605
- ■遊基パソコン館：〒320-0851 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 TEL028-635-1351
- ■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 TEL048-222-8655
- ■ビットマップ：〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 TEL0492-89-2369
- ■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F TEL0593-53-7503
- ■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 TEL06-631-6695
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 TEL06-644-0554
- ■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 TEL022-227-4681

パソコン周辺機器買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00–PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

# パソコン／周辺機器／ソフト新製品ガイド

# インフォメーションキャッチアップ

INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

シートフィードスキャナ

## フラットベット・スキャナなみの600dpi高品質取り込みを実現！

**●エプソン　GT-2200シリーズ**

エプソンから，解像度600×600dpiという，フラットベット・スキャナに迫る取り込み品質を実現したシート・フィード・スキャナが発表されました。それが『GT-2200』シリーズです。

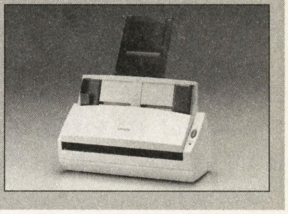
シート・フィード型は，原稿を自動紙送りしてくれる，連続スキャニングに便利なタイプです。しかし，「取り込める原稿が限られるのでは？」と思うかもしれません。GT-2200は，厚紙原稿の取り込みに対応した前面給紙スロットを用意しているので，多様な原稿に対応します。

また，フラットベット型の約1／3のスペースで設置が可能。取り込んだ文章をテキスト・データにするOCRソフトや，フォトレタッチ・ソフトといった，スキャナを活用するソフトも多数付属しています。

現在発売されているのは，SCSI接続に対応した『GT-2200WINS』のみですが，11月にはUSB接続に対応した『GT-2200WINU』が発売される予定です（価格はどちらも39,800円）。

■問い合わせ先
エプソン購入ガイド・インフォメーション　☎0424-99-7111

■ホームページ
http://www.i-love-epson.co.jp/



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ミニタワーパソコン

## AGP接続で3Dボード『RIVA128』を搭載したお買い得モデル

**●飯山電機　V400HC2，V300HC2**

『V400HC2』，『V300HC2』シリーズは，価格をできる限り低く抑えた，非常にお買い得なミニタワー型パソコンです。

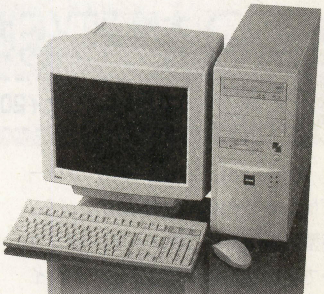
V300HC2は，CPUにPentium II-300MHzを搭載。一方V400HC2には，Pentium II-400MHzが採用されています。

両モデルとも，次世代のグラフィック・ポートであるAGP（Accerelated Graphic Port）を装備しており，3D／2D表示ともに定評のある3Dボード『RIVA128』が接続されています。

この二つのモデルは，基本性能のみを搭載し，サウンド・ボードやFAXモデム，基本ソフト以外のソフトをあえて標準装備していません。そのおかげで，Pentium IIを搭載しながら，25万円を切る価格を実現しているのです。

パソコンを買い換える人にとっては，旧パソコンで使用していた周辺機器やソフトを新しいパソコンに導入すれば済むので，とくに問題はありません。両モデルで拡張スロットの数が異なるので，取り付ける周辺機器を確認して，購入するモデルを選んでもよいでしょう。

本体のみで販売される他，ディスプレイとのセットモデルも用意されています。ディスプレイの買い換えを考えている人には，こちらのセットがおすすめです。



■問い合わせ先
飯山電機　☎03-3231-8401

■ホームページ
http://www.iiyama.co.jp/

**V300HC2，V400HC2主な仕様**

| モデル名 | V300HC2 | V400HC2 |
|---|---|---|
| 価格 | 158,000円 | 235,000円 |
| CPU | Pentium II-300MHz | Pentium II-400MHz |
| キャッシュ（2次） | 32KB（512KB） | |
| メモリ／最大 | 64MB（SDRAM）／384MB | |
| ビデオ／メモリ | nVIDIA RIVA128（AGP接続）／4MB | |
| HDD | 5.1GB | |
| CD-ROMドライブ | 32倍速 | |
| FDD | 3.5インチ×1 | |
| 拡張スロット（空き） | AGP×1（0），PCI×4（4）<br>PCI／ISA×1（1），ISA×1（1） | AGP×1（0），PCI×3（3）<br>PCI／ISA×1（1），ISA×2（2） |
| サウンド | オプション | |
| ディスプレイ | オプション | |
| 備考 | Windows98が導入済み，キーボードとマウスが付属 | |

**セットモデル価格表**

| ディスプレイ ＼ パソコン | V300HC2 | V400HC2 |
|---|---|---|
| TXA3811HT（15インチTFT液晶） | 298,000円 | 375,800円 |
| TXA361GT（14.1インチTFT液晶） | 254,000円 | 331,000円 |
| A102G（21インチ，ダイヤモンドトロン） | 291,000円 | 368,800円 |
| A701G（17インチ，ダイヤモンドトロン） | 213,000円 | 290,800円 |
| S702G（17インチ，フラットスクエア） | 206,000円 | 283,800円 |

## ノート・パソコン　A5ファイルサイズでカバンにもすっぽり収納

### ●三菱電機　AMiTY-CN

人気の小型ノート・パソコンに，注目の新製品が登場しました。本誌サイズよりひと回り小さなA5ファイル・サイズ（幅235×奥行き170mm）でありながら，MMX対応Pentium-200MHz，64MBメモリ，2.1GBのハードディスクと，デスクトップ・パソコンなみの性能を備えた三菱の『AMiTY-CN』です。

本体が小型だと，キーボードの打ち込みでのミスが気になりますが，AMiTY-CNではそんな心配はありません。キーピッチ（キーの中心から隣のキーの中心までの距離）が16mmと広いので，二つのキーを同時に入力するといった失敗を軽減してくれます。

搭載ディスプレイとして，TFT液晶を独自に改良したDFA（Diamond Fine Active）液晶を採用。TFT液晶よりも視認性，色の再現性がアップしています。

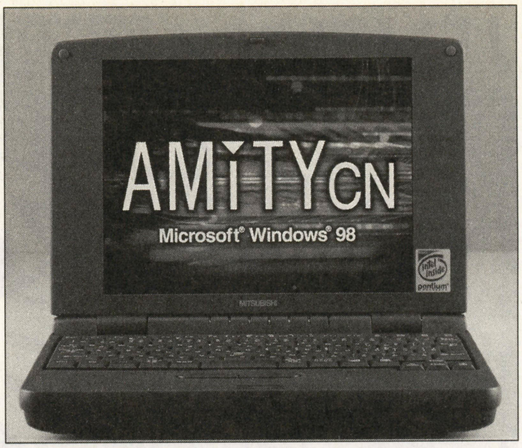
またAMiTY-CNでは，パラレル／シリアル・インターフェースを標準装備しています。小型ノート・パソコンでは，周辺機器の接続に拡張用のインターフェース・キットを別途用意しなければならない場合が多いので，周辺機器を接続するユーザーにはうれしい装備といえるでしょう。

搭載基本ソフトは，もちろん『Windows98』。基本ソフト以外にも，キャラクターを使ってメール交換が楽しめる『Postpet』や，ソフトウエア・シンセサイザ『YAMAHA S-YXG50』などが導入されています。

CD-ROMドライブはオプションとなっているので，必要な人は本体と一緒に購入するようにしましょう。

**■問い合わせ先**
三菱モバイルコンピュータインフォメーションセンター
☎0120-727388

**■ホームページ**
http://www.melco.co.jp/service/




| AMiTY-CN主な仕様 | |
|---|---|
| モデル名 | モデル3 |
| 価格 | オープン価格（推定実売価格200.000円） |
| CPU | MMX対応Pentium-200MHz |
| キャッシュ（2次） | 32KB（256KB） |
| メモリ／最大 | 64MB（SDRAM）／96MB |
| ビデオ／メモリ | NeoMagic MagicGraph128ZV+／1.1MB |
| HDD | 2.1GB |
| CD-ROMドライブ | オプション |
| FDD | 外付け（付属），3.5インチ×1（3モード対応） |
| PCカード・スロット | TYPE II×2（またはTYPE III×1） |
| サウンド | SoundBlasterPro互換 |
| ディスプレイ | 8.4インチTFT（GFA）カラー液晶 |
| バッテリ駆動時間 | 約1.7時間（付属バッテリ使用時） |
| 外形寸法／重量 | 235×170×35mm／約1.1kg |
| 備考 | スピーカ，マイク内蔵，ACアダプタ付属<br>IrDA準拠赤外線通信ポート搭載 |

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

## ノート・パソコン　大画面TVに接続してパソコン・ゲームが楽しめる

### ●日本ゲートウェイ2000　Gateway Solo 5150シリーズ

『Gateway Solo 5150』シリーズは，多くの機能を搭載しながら，薄型軽量を実現したノート・パソコンです。CD-ROMといったドライブを内蔵しても約3kg程度の重量なので，持ち運びも十分耐えられます。

14.1インチTFT液晶ディスプレイは，実際には17インチモニタに迫る画像領域を確保しており，最大で1,024×768ドット（26万色）表示が可能。ノート・パソコンの画面もこれでぐっと見やすくなりました。

表示画面をTV出力するための端子を装備しているので，パソコンの画面をTVで楽しむこともできます。ゲームマシン感覚でパソコンを友達のところへ持っていき，大画面TVで楽しんでみたらどうでしょう。また，本体にUSBポートを2基装備しているので，USB対応ジョイパッドを接続すれば，ゲームのおもしろさも倍増です。

この『Gateway Solo 5150』シリーズは，ベースとなる仕様をもとに，オプション機器や付属ソフトを追加したモデルが用意されています。それぞれ主な仕様を表に示しますので，予算や用途に合わせたモデルを購入しましょう。

また，ハードディスク交換やメモリ増設など，部分的なパワーアップも購入時に可能となっています。

**■問い合わせ先**
日本ゲートウェイ2000
☎0120-54-2001

**■ホームページ**
http://www.gw2k.co.jp/

| Gateway Solo 5150シリーズ主な仕様 | | | |
|---|---|---|---|
| モデル名 | Solo 5150 SE | Solo 5150 LS | Solo 5150 XL |
| 価格 | 334,000円 | 374,800円 | 487,800円 |
| CPU | Pentium II-233MHz | Pentium II-266MHz | |
| キャッシュ（2次） | 32KB（512KB） | | |
| メモリ／最大 | 64MB（SDRAM）／160MB | | 96MB（SDRAM）／160MB |
| ビデオ／メモリ | NeoMagic NMG5／2.5MB | | |
| HDD | 2.1GB | 4.0GB | 6.4GB |
| CD-ROMドライブ | 14倍速 | | 2倍速DVD-ROMドライブ<br>（16倍速CD-ROMドライブとして使用可能） |
| FDD | 3.5インチ×1（2モード対応） | | |
| PCカード・スロット | TYPE II×2（またはTYPE III×1） | | |
| サウンド | ESS-1879 Audio，ソフトウエアWaveTable | | |
| ディスプレイ | 14.1インチTFTカラー液晶 | | |
| バッテリ駆動時間 | 約3.3時間（付属バッテリ使用時） | | |
| 外形寸法／重量 | 315×246×40.5mm／約3.0kg | | |
| 備考 | ステレオ・スピーカ，マイク内蔵，ACアダプタ付属<br>IrDA準拠赤外線通信ポート搭載，USBポート×2基内蔵<br>TV出力端子装備 | | 左記に加え，MPEG2デコーダカードとFAXモデム・カードを装備<br>xcel97，Word98，Outlook97が導入済み |

CD-R ドライブ

## 8倍速という最速の書き込みを実現したCD-Rドライブ！

### ●キャラベル　PV-BF3356 HW

『CD-R820EX』シリーズは，世界ではじめて8倍速のデータ書き込み速度を実現したCD-R ドライブです。

最大1,368KB／秒でデータを書き込むことができ，650MBをフルに使っても，約10分で作業を済ませることができます。これまで，データ書き込みが遅くてイライラしていた人にとっては，まさに夢のような速度向上といえるでしょう。

内蔵型の『CD-R820EXFB』（価格98,000円）と，外付け型の『CD-R820EX／PC』（価格120,000円）の2種類が発売されています（どちらも接続はSCSI方式）。

**■問い合わせ先**
キャラベルデータシステム
☎03-5720-5351

**■ホームページ**
http://www.caravelle.co.jp/

ハガキ作成ソフト

## 作業手順がよりわかりやすくなった新バージョンが登場

### ●アスキーサムシンググッド　筆王Ver.3.0

新郵便番号7桁に対応した他，イラスト加工機能や外字フォントなどを新たに搭載したハガキ作成ソフト『筆王Ver.3.0』（価格7,800円）が，10月9日に発売されます。

新バージョンでは，作業画面を一新。アイコンを多用して，直感的に操作ができるようになっています。ちょうど，ホームページの画面で作業を進める感覚といえるでしょう。また，イラストを半透明にして重ねるなど，イラスト加工機能も充実しました。

発売時には，記念パッケージも登場。こちらは4,800円で発売される予定です。

**■問い合わせ先**
アスキーサムシンググッド
☎03-5436-7850

**■ホームページ**
http://www.asg.co.jp/

フォトレタッチソフト

## 画像の重ね合わせや3DCGがすぐできる画像加工ソフト

### ●アスキーサムシンググッド　ウルトラキッド Ver2.0

『ウルトラキッド Ver2.0』（14,800円）は，低価格ながら多くの機能を搭載したフォトレタッチ・ソフトです。

画像をセル画のように重ね合わせることができるレイヤー機能や，3DCGによる文字作成ツールが，新たに追加されています。

もちろん，レタッチ機能も充実しています。画像に特殊効果をかける“フィルタ”も，ガラス効果，照明効果など10種類以上を追加。このソフト1本で，あなたの写真やCGなどに，より豊かな表現が可能になるのです。

**■問い合わせ先**
アスキーサムシンググッド
☎03-5436-7850

**■ホームページ**
http://www.asg.co.jp/

USB対応マウス

## ひとまわり小さい携帯性バツグンのマウス

### ●日本ビクター　ミニマウスHC-M1U

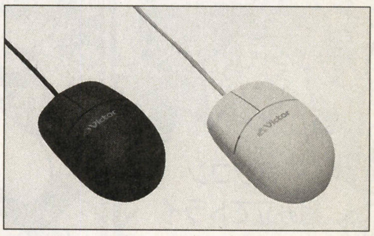
USB端子に対応した『ミニマウスHC-M1U』（3,300円）が，日本ビクターから11月に発売されます。これまでのマウスよりもひとまわり小さいため，まさに手で包むように持って操作をします。携帯性に優れているので，ノート・パソコンに接続して使うマウスとして便利です。

本体カバーとボタン部分には，細菌の発生を抑える無機抗菌素材を使用し，いつでも清潔。念入りな手入れをする必要がありません。

ホワイトとブラックの2色が用意されているので，手持ちのパソコンと色を合わせて購入しましょう。

**■問い合わせ先**
日本ビクター　お客様ご相談センター
☎03-5684-9311

**■ホームページ**
http://www.jvc-victor.co.jp/




静止画キャプチャボード

## 高品質画像でオリジナル・アルバムが作成できる！

### ●日本ビクター　GV-DV1000

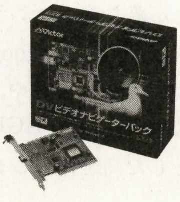
『GV-DV1000』（価格49,800円）は，DV端子のついたDVカメラから，高品質静止画像を取り込むことができるキャプチャ・ボードです。

取り込んだ画像は，自動的にHTMLで一覧表示してくれるため，簡単に選択できるのがポイント。画像の保存形式も，JPG形式やBMP形式への変換が付属ソフトで行なえるようになっています。1枚の画像を，絵ハガキやホームページの素材として使いたいときに便利です。

さらに，取り込んだ画像を使って動画のAVIファイルを生成するツールも付属。旅の思い出を，紙芝居風にまとめることもできます。

**■問い合わせ先**
日本ビクター　お客様ご相談センター
☎03-5684-9311

**■ホームページ**
http://www.jvc-victor.co.jp/




デジタルスチルカメラ

## 140万画素搭載で一眼レフ・カメラなみの使いやすさを実現！

### ●富士フイルム　DS-330

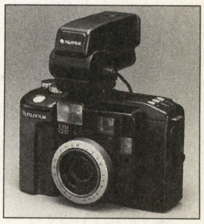
富士フイルムの『DS-330』（価格198,000円）は，140万画素CCDを搭載した一眼レフカメラ・スタイルのデジタル・スチル・カメラです。

スタイルだけでなく，撮影モードも一眼レフカメラなみの機能を持っています。シャッタ・スピードやフォーカス，絞りを手動で調節が可能。光学3倍ズームを搭載しているので，被写体のアップも撮影できます。カメラ用レンズとして高い評価を受けている“スーパーEBCフジノンレンズ”を採用しているので，画像のゆがみもありません。

DS-330なら，自分の感性を生かした撮影が存分に楽しめます。

**■問い合わせ先**
富士フイルム　電子映像事業部営業部
☎03-3406-2950

**■ホームページ**
http://www.fujifilm.co.jp/map.html



# スーパーパソコンレクチャーX

## STAGE＃41「なにはなくともビデオ&サウンドカード」

BY　くりひろし

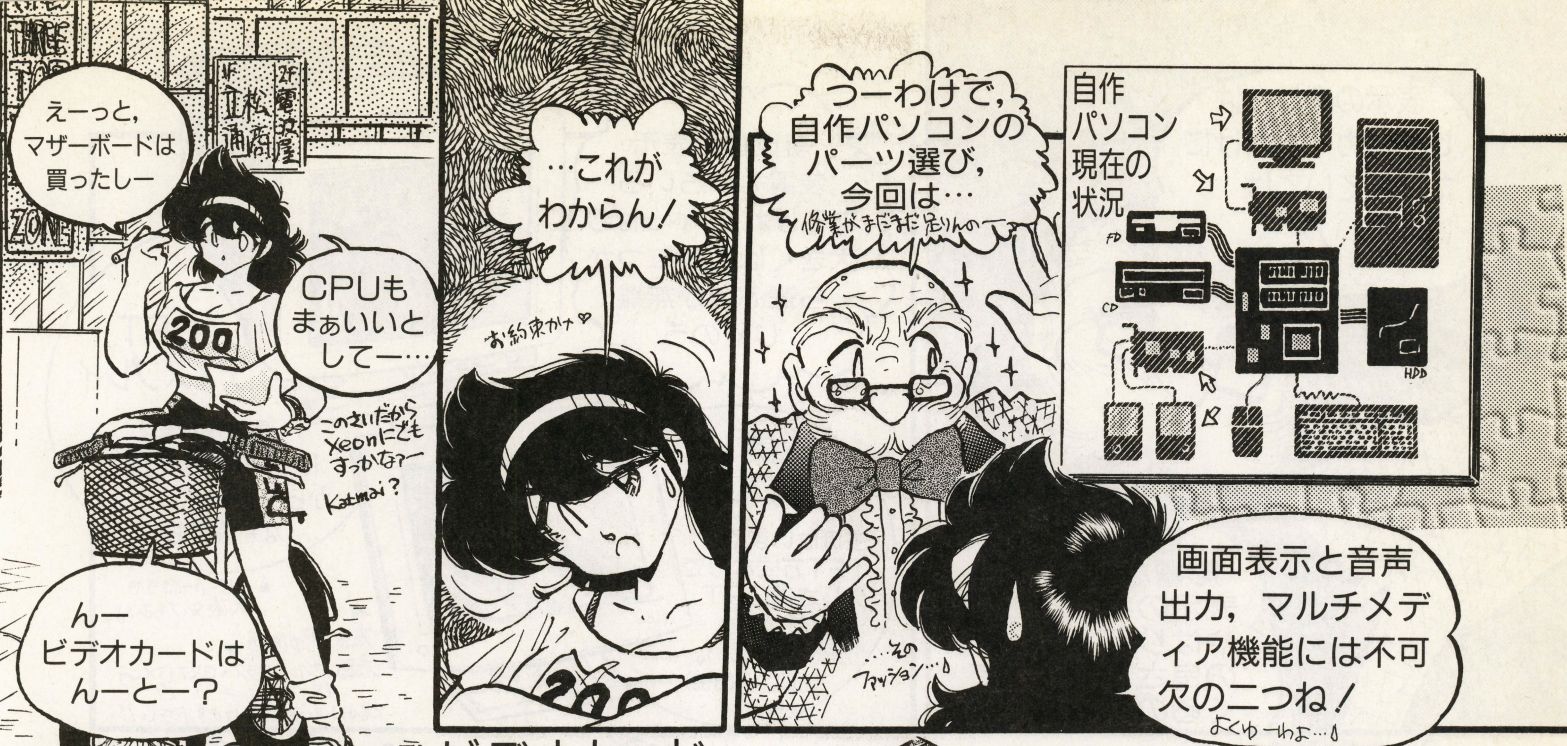
★ビデオカードもずいぶん進化しました。確か，昔々のPC-8001とかは，グラフィックの解像度が320×200ドットで，8色しか使えませんでした。情報量に換算すると，1画面あたりで32Kbyte程度です。一方，現在では，エントリークラスのパソコンですら1280×1024ドットでハイカラー(ドットあたりの色情報が16bitある)6万5千色表示，約2.5Mbyteで実に80倍近い情報量になっているのです。現在のWindows95/98では，最低表示モードは640×480に16色表示，いわゆるVGAと呼ばれるものです。

★DOS/Vパソコンの場合，初期のCGAからVGA, XGAと変遷して現在の複数の解像度を切り替えられる便利なものになりました（初期のWindows＋ビデオカードの組み合わせによっては，解像度を変更するたびにドライバを毎回インストールし直し!!という時期もあったのです)。解像度や色の数は1600×1200ドットにトゥルーカラー(色情報は24bit/ドット) 1677万色あたりでいったん落ち着いたようで，昨今のビデオカードの流行はVoodoo2などに見られるような3D機能の強化や，2D/3Dの統合，そしてなんといってもAGPバスの対応をはじめとした高速化でしょう。今やAGPも標準…。

★プロセッサもビデオカードも年々倍々ゲームで高速化，相対的に価格も安くなってどんどん普及していますが，いいことづくめとは限りません。先日，昔のAT時代のゲームを引っぱり出してきて遊ぼうとしたところ…スピードが速すぎて全然ゲームになりませんでしたね(笑)。

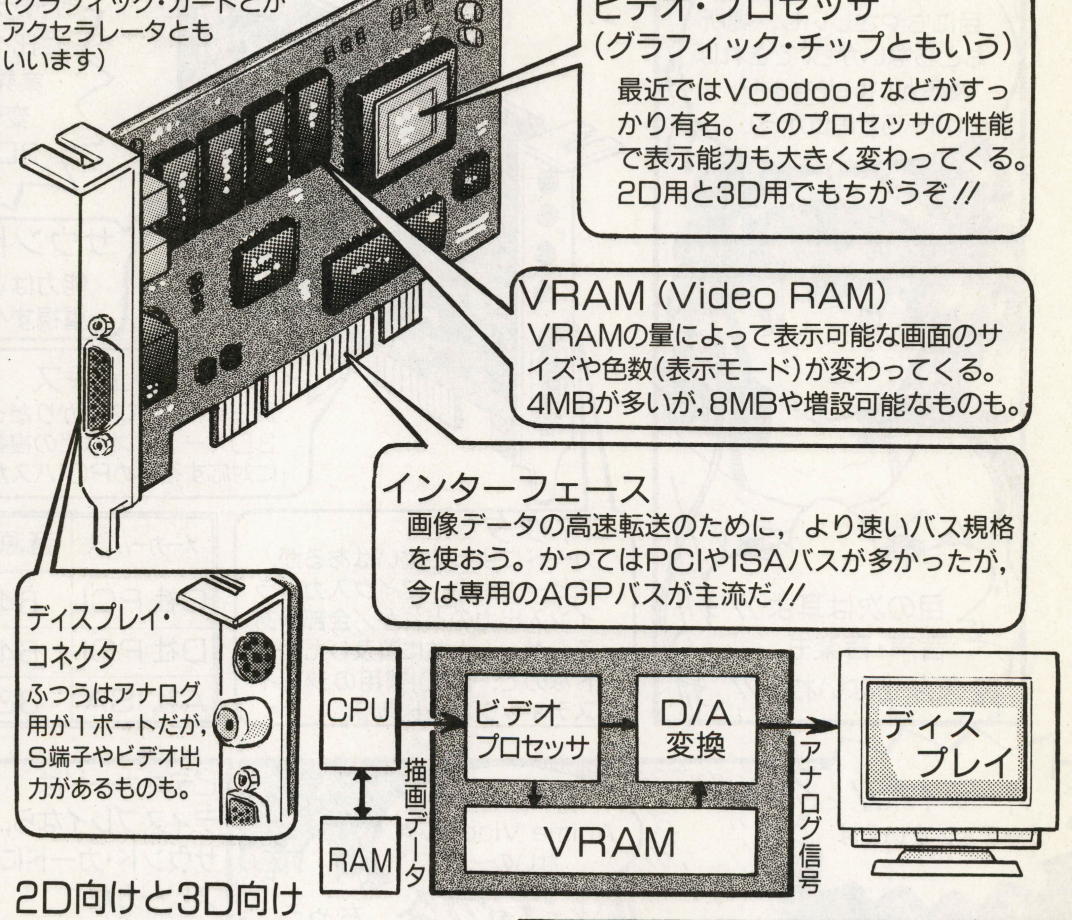
★それに比べ，サウンドカードはSound Blaster16が標準になって以来，目立った進化はありません。I/FはやっとPCIが主流になりましたが，これからは音響効果性能が重視されるようです。DVDも本格的に普及しはじめました。これからは質の時代かも。ではまた来月!。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

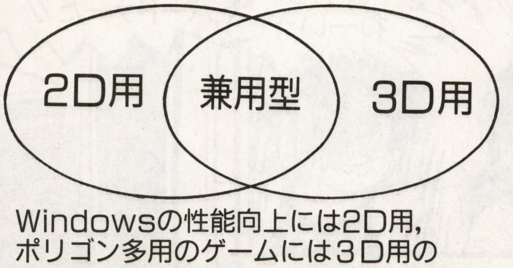


# ビデオカード

(グラフィック・カードとかアクセラレータともいいます)



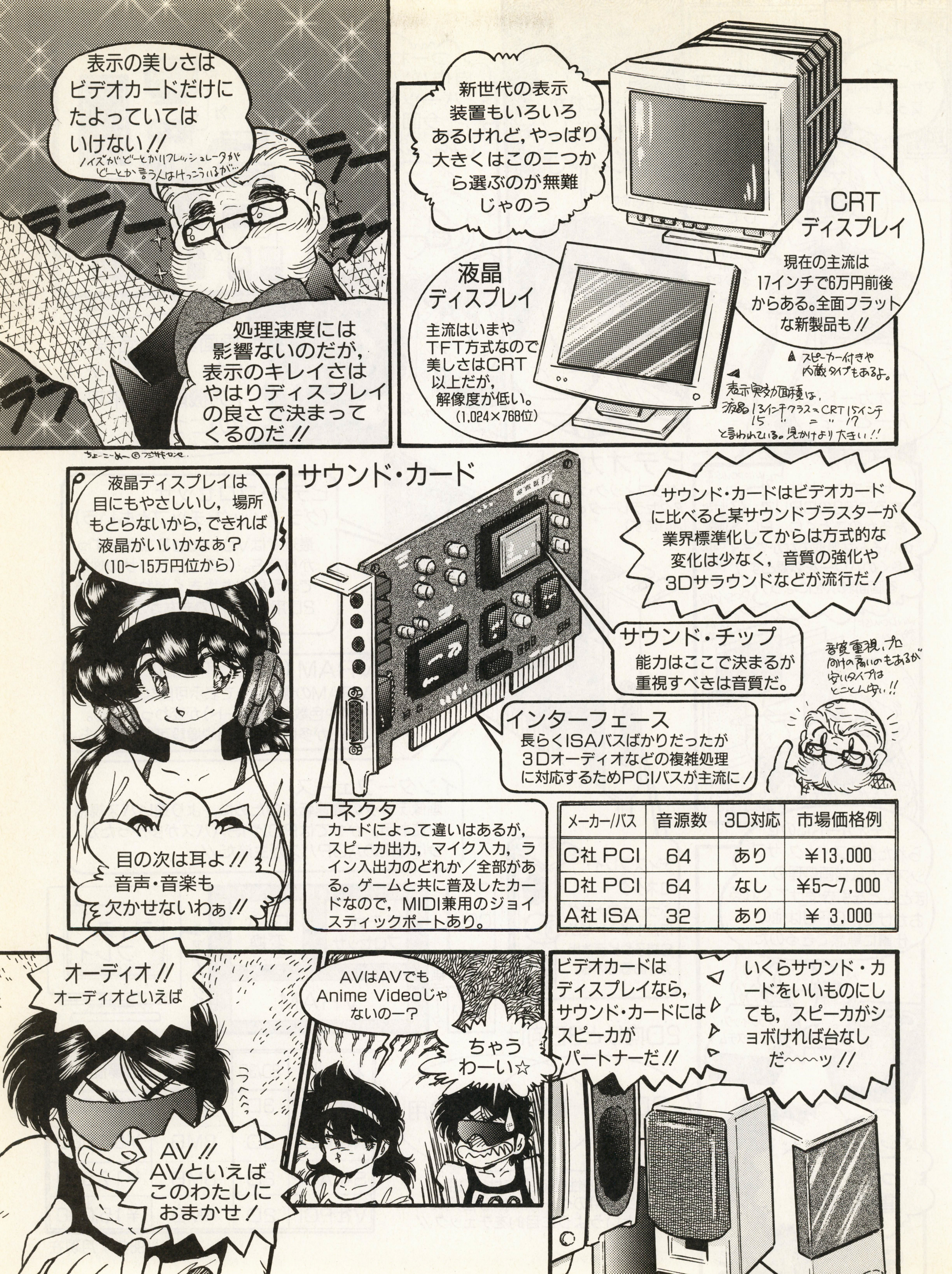

## 2D向けと3D向け




Windowsの性能向上には2D用，ポリゴン多用のゲームには3D用のカードというように目的をチェック!!

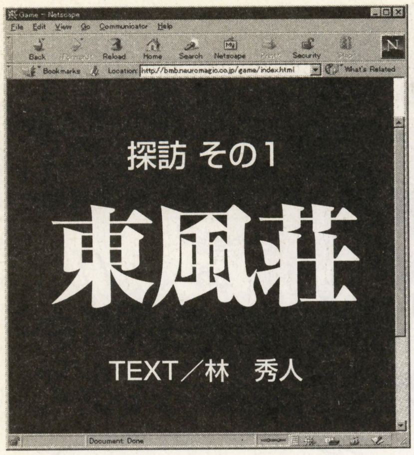
| メーカー/バス | 2D/3D | メモリサイズ | 市場価格例 |
|---|---|---|---|
| D社 AGP | 3D | 4MB | ¥32,000 |
| N社 PCI | 3D | 8MB | ¥24,000 |
| S社 AGP | 2D | 8MB | ¥17,000 |
| V社 PCI | 2D | 4MB | ¥15,000 |

98年7月現在




| メーカー/バス | 音源数 | 3D対応 | 市場価格例 |
|---|---|---|---|
| C社 PCI | 64 | あり | ¥13,000 |
| D社 PCI | 64 | なし | ¥5～7,000 |
| A社 ISA | 32 | あり | ¥ 3,000 |

ここは
イッパァアツ！
“某SE”とか
——！
ハイパーで
ギカンティックな
本格スピーカに
ブロック敷いてェ
エエエ…
できるかっ
ちゅーの！！
出力が足りんわ—いっ
ったく…
ディスプレイに
一体型のスピーカ
だってあるんだし，
選択の幅は広いわ
マンションとかだと大音量はダメだし—
部屋にマッチしなきゃね♡
部屋の広さや音の
好みにあわせて
チョイスすればいい
のよね！ヘッドホンだけ
だっていいのよ！
おなじように
マイクも使いみちに
あわせて選べるぞ
安いものは千円程度
からあるし…
マルチメディア系は
目と耳にうったえる
だけに，性能（速度
や機能数）だけに
こだわらずにじっくり
好みを選んでほしい
あ，そう
いえばレースに
もどらなきゃ，
だわ！！
ビデオカードもサウンドカードも決まったし…！！
ラスト種目は
マラソンだ！！
走りながら
PCを1台
組み立てて
ください！！
がるるる～
だから
できないって
ゆーとろーがー！？
あっ
フフフ
ハハハハッ
やればできる
もんだぜっ
この
影サマが
優勝だァ
アアアッ！！
うむむっちゃんと
動作するか
チェックせんと
優勝とは…
できなかった。
ふふんっ
もーちーろーんー
だーじょー
ぶー！！
スウィッチャア
ゥオゥンンッ！！
ポチッとな！
ちゅど～ん
OOPS!
おおっ
やっぱし…
PC組立コンテストは実在しますが，こんなトライアスロンは現実にはありませんので あしからず…って そらそーだっつーの。
TO BE つづく！
CONTINUED




魔術師アールの インターネット からダウンロードして遊べるおすすめゲームを紹介

# Free Network Game探訪

ネットワーク・ゲーム入門書が生まれ変わりました。今月からは，パソコンとインターネット環境さえあれば，誰でも無料で遊べるゲームを紹介していくコーナーとなります。記念すべき第1回のテーマは，入門書でも何度か取り上げた「東風荘」です。

## ネットワーク・ゲーム入門書が生まれ変わったぞい!!

いやーめでたい！　なにがめでたいって，本コーナーが，新たに連載となってスタートするんじゃから，こんなめでたいことはないのう！　これもひとえに，ネットワーク・ゲーム入門書を支えてくれた，みなのおかげじゃ。本当に心から感謝しておるぞい！　ありがとう。

さて——長かった夏休みも終わってしまったが，元気でおるじゃろうか？　わしはすこぶる元気じゃ。これからも，みなとともにネットワーク・ゲームについて語り合えると思うと，うれしくてたまらんでなぁ。これからも，ともに力を合わせて，このコーナーを盛り上げていこうではないか！

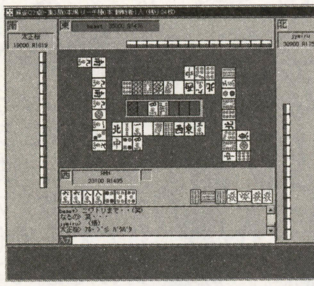
## フリー・ネットワーク・ゲームって？

当世のパソコン・ゲーム市場においてネットワーク・ゲームが流行しているのは，すでに周知のことと思うが，それらの多くは，魅力的な反面，ユーザーに要求してくる条件も多い。それはハード的な問題であったり，ゲーム自体の難易度であったりするわけじゃが，イチバン厄介なのは，やはり金銭面の問題じゃな。

わしの耳にも，「ネットワーク・ゲームっておもしろそうだけど，プレイするのにパソコンの性能が追いつかなかったり，クレジット・カードが必要だったりするので，仕方なく断念しました……」という声が聞こえてくるぐらいじゃからなぁ。さぞ悔しい思いをしている読者も多いのではないかと思う。

そこで今月からは「無料で遊べるネットワーク・ゲーム」というテーマにポイントを絞り，オススメのゲームを紹介していくことにする。

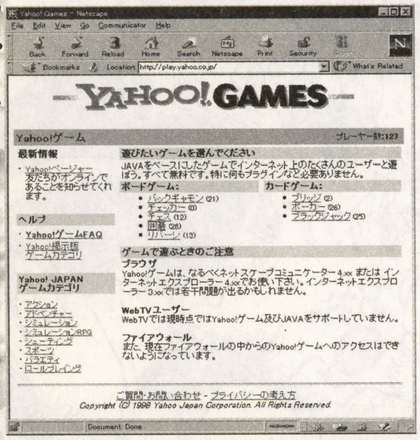
以下では無料で遊べる代表的なサイトを紹介しておくので参考にしてほしい。



◀本コーナーの理想を見事に実現している「東風荘」は，まさにフリー・ゲームの鑑

### YAHOO！ GAMES

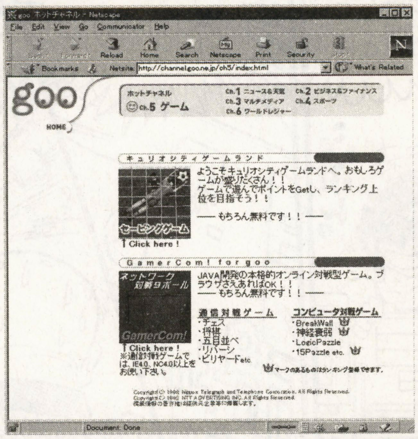
URL=http://play.yahoo.co.jp/



▲人気のサーチエンジン「YAHOO！」が運営するゲーム・サイト。Javaを使った八つのゲームが楽しめる

### GOO　ホットチャンネル

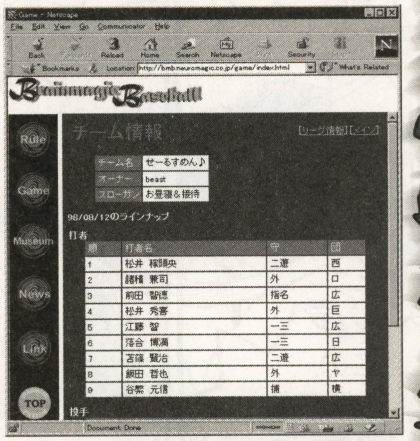
URL=http://channel.goo.ne.jp/ch5/index.html



▲ポータル・サイト「GOO」による総合ゲーム・サイト。最近「Gamers.com! for GOO」が新たに提供され，ゲーム数も増えた

### BrainMagicBaseball

URL=http://bmb.neuromagic.co.jp/



▲ニューロマジック社が運営する野球ゲームのサイト。現在約7000チームが登録されているが，残念ながら今季の受付は終了した

# 東風荘

運営者：mjman氏　運営協力：ビジネスネットワークテレコム（株）http://mj.giganet.net/

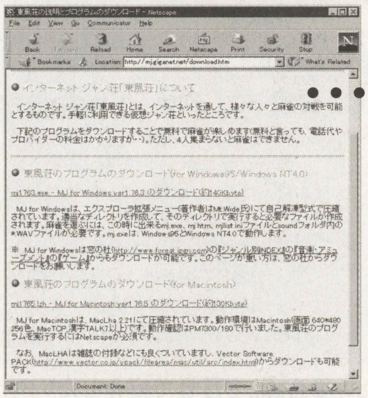
というこことで，記念すべき第1回目に紹介するのは，以前からわしがハマっておると宣伝しつづけてきた『東風荘』じゃ。

このインターネット雀荘ともいうべき「東風荘」では，連夜明け方まで熱戦が繰り広げられておるので，麻雀に興味のある者は，一度のぞいてみるといいじゃろうな。もし麻雀のルールがよく分からないという場合でも，チャットでその旨を伝えれば，きっと丁寧に教えてくれる先輩もおるはずなので，麻雀初心者の者も安心して参加できるじゃろう。

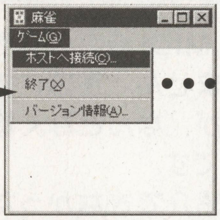
ちなみに，わしの東風荘でのハンドルネームは「RHH」じゃから，もし見かけたら遠慮なく声をかけてくれい。ぜひ対戦しようぞ！

以下では東風荘のインストール方法や接続の仕方などを解説しておくぞい。

## インストール＆プレイ方法

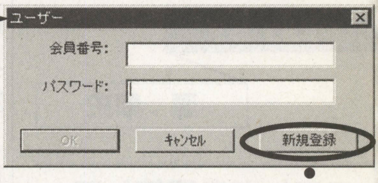


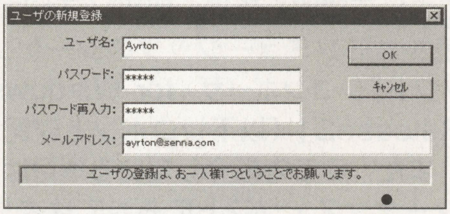
▲まずは上記のURLを参考に東風荘HPにアクセスし，ソフトをダウンロードする



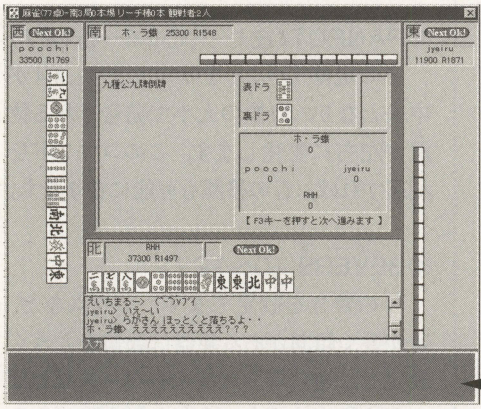

◀ファイルを解凍したら「MJ.exe」を実行し，メニューの「ゲーム」から「ホストへ接続」を選択

▼すると接続ウィンドウが表示されるので，右端の「新規登録」を選択しよう

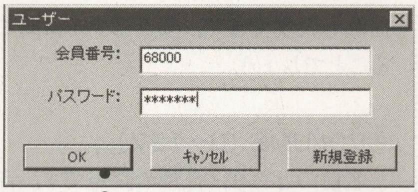



▲つぎにユーザー登録画面になるので，希望するハンドルとパスワード，自分のメールアドレスを入力しよう。完了したら「OK」をクリックする。



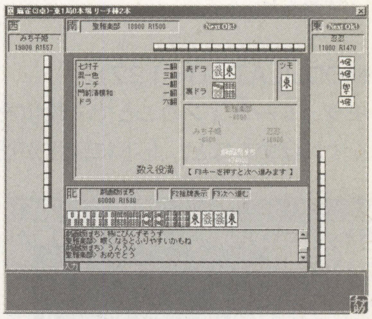
▲まずはロビーに出るので，ここでメンツを募集する。4人集まったら空いている卓を予約しよう。あとは自動的に対局が開始される




▲登録が完了するとIDが発行され，接続ウィンドウに戻るので，設定したパスワードを入力し，「OK」をクリックすれば接続完了！

### 東風荘別館も登場

テレウェイ・シリウスが高速な回線を生かして運営しているのが，この「東風荘別館」。こちらも今のところ公開試験中ということで，無料プレイができるが，本サービスが開始されれば有料化される予定だ。



## オススメ・ゲーム大募集!!

第1回目のFreeNetworkGame探訪，いかがじゃったかな？

この記事を読んだ者同士が，東風荘で出会えたなら，わしはもう感無量なんじゃが……もしそういう機会があったら，ぜひ感想を聞かせてほしいものじゃ！

さて，このコーナーでは，読者のオススメ・ゲームを募集しておるぞい。自選・他薦などは問わんので，面白いゲームがあったら，ぜひぜひ投稿してほしい。わしのメール・アドレスも公開しておいたので，E-Mailでの投稿もOKじゃ！

投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも遠慮なく投稿してもらってかまわんぞい。投稿が採用された読者は，このコーナーで紹介していく予定じゃ。

**魔術師アールのメール・アドレス**

rhh@alles.or.jp

**お便りの宛先**

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「FreeNetworkGame探訪」係

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

# パーフェクト・ミディ・チャンネル！

## CHANNEL.10
## テンプレートで曲の基本項目を設定しよう その3

TEXT BY
源 康史

**MIDIを楽しむには，MIDI特有の専門用語も覚えないといけません。正確に覚える必要はありませんが，なんとなく機能を理解しておけばOKです。**

**今回は，前回までに紹介できなかった項目について説明します。使用ソフトは，引き続きカモンミュージックのシーケンス・ソフト「レコンポーザ for Windows 95 Release3」（以下レコポンと表記）です。また，ここで紹介している項目は，他のシーケンス・ソフトにも当てはまります。ぜひ参考にしてください。**

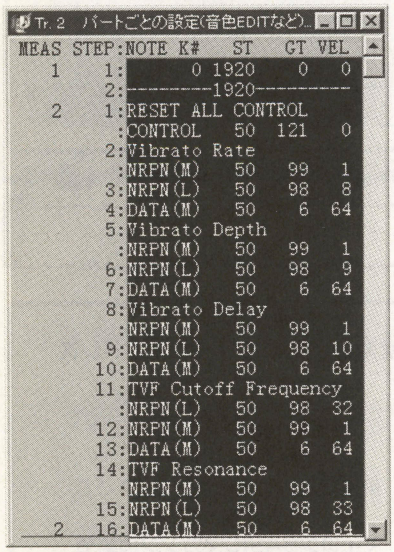
使用シーケンス・ソフト
**レコンポーザ for Windows95**
発売元
カモンミュージック株式会社
価格
48,000円
問い合わせ先
☎03-3258-1934
ホームページ
http://www.comeon.co.jp/

### コマンドを駆使して音の表現を広げよう

紹介しているコマンド群も，テンプレートと同じような形で保存が可能です。テンプレートに限らず，よく使うテクニックは保存しておきましょう（写真1）。今回紹介するのは，設定次第で曲の雰囲気を大きく変えるコマンドが中心となっています（写真2）。

#### ①MODULAT（モジュラート）（0～127）

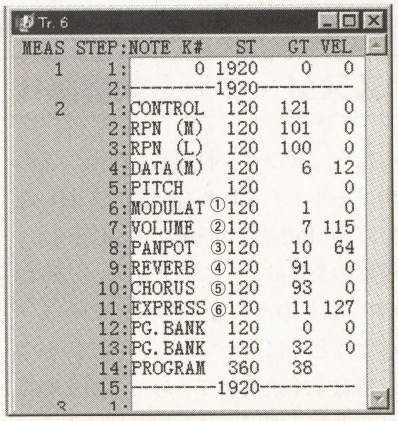
モジュレーションのことで，数値を大きくすればするほど，上下に音程が揺れるようになり，いわゆる「ビブラート」が再現できるようになります。ボーカルや笛などのパートで設定すれば，微妙な音揺れも表現できて，よりリアルに聞こえることでしょう。




《写真1》記録したい範囲をマウスでドラッグして選択し，「S」キーで保存。写真は音色に関する設定

#### ②VOLUME（ボリューム）（0～127）

名前のとおり，音量の設定です。音量は，曲の途中で変更することも可能です。VOLUMEは，トラック全体に対する設定となり，発音ごとに細かい音量設定をしたい場合は，8月号で紹介したVELで行ないましょう。




《写真2》先月号と同じテンプレート。今回は後半のコマンドを紹介していくぞ

#### ③PANPOT（パンポット）（左1～中心64～右127）

音の定位（パン）を設定します。64が中央となり，数値の大小で発音される位置が左右に変化します。このコマンドを利用すれば，音の移動も可能になります。

#### ④REVERB（リバーブ）（0～127）

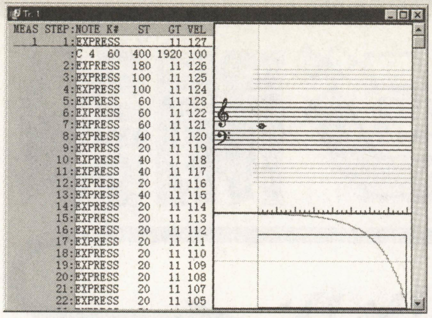
音の響きを設定します。ドラムなど，音が響く傾向がある楽器は数値を大きく設定し，逆に響きの少ないベースなどは小さく設定すると，それらしく聴こえるようになります。パンポットとあわせて定位に関係する重要な設定です。

#### ⑤CHORUS（コーラス）（0～127）

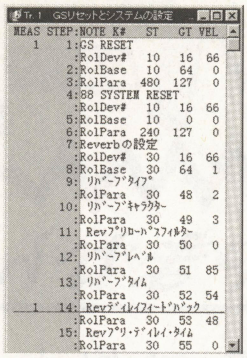
音の広がりを設定します。オーケストラにおけるバイオリンなど，多人数で構成されている楽器を鳴らす場合，CHORUSの数値を大きく設定すると，同じ楽器が同時に演奏しているように聴こえます。逆に，木管楽器など少ない編成で演奏される楽器は，小さく設定します。

#### ⑥EXPRESS（エクスプレッション）

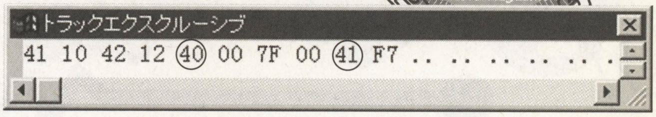
一つの音符の中で，音の強弱をつけた



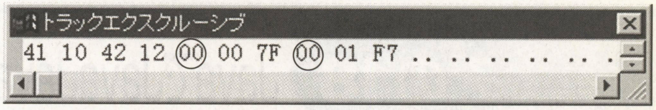

《写真3》右下のグラフが，エクスプレッションで設定したフェードアウトのようすを視覚化したもの




《写真4》GSリセットの他にも，システム関係の設定は最初にまとめて書いておこう




《写真5》トラックエクスクルーシブによる音源初期化のウインドウ画面。シーケンス・ソフトによっては，一番左に「F0」を入れないといけない場合もある




《写真6》トラックエクスクルーシブでは，16進数で設定していく。これらの設定数値は，マニュアルを参照しよう

い場合に設定します。クレッシェンド（だんだん大きく）なども，このエクスプレッションで設定します。

演奏でだんだん音が小さくなっていくフェードアウトも表現できます。（**写真3**）

## 1小節目には音源の初期設定を入力しておこう

前回，1小節目を空けておくよう書きましたが，それについて解説しましょう。

音源の初期化やシステム関係を設定するには，どのトラックでもよいので，演奏が始まる前に書かなければいけません。処理の負担の事を考慮すると，1小節全て使って設定するのが理想です。

あるトラックの1小節目で，すでに初期化の設定をした場合，他のトラックの1小節目を全休符の状態にすると，音源側への負担が軽減されます。

以前再生したデータの設定を初期化によって無効にしないと，目的のデータが正常に再生されないことがあるので，必ず行なうクセをつけましょう。これも，テンプレートの形で保存しておくと便利ですよ。

## 音源の初期化は絶対必要な作業だ

レコポンで，音源の初期化（GSリセット）を設定してみましょう。

レコポンでは**写真4**のように，一般的なエクスクルーシブ・メッセージ（音源に与える命令）ではなく，“RolDev#，RolBase，RolPara”という三つのコマンドで音源を初期化します。

これらのコマンドは［編集2］-［スペシャルコントローラ］-［エクスクルーシブ1］の中に含まれています。“／”（スラッシュ）キーを押して，スペシャルコントローラのメニューを呼び出しましょう。

Rolコマンドは，先ほど登場した三つをセットで使うことになっています。

4小節目の“88 SYSTEM RESET”は，SC-88系の音源を使って作成したデータを再生する際の，音源のモードを設定しています。

## Rolコマンド以外でも初期化設定は可能

Rolコマンドを使えない他のシーケンス・ソフトでは「トラック・エクスクルーシブ」で同様の設定ができます。レコポンにもこのコマンドは用意されています。［編集2］-［トラックデータ］-［トラックエクスクルーシブ］でメニューを開くか，“SHIFT”＋“¥”キーを押すことで，直接ウインドウを開くことができます（**写真5**）。

**写真6**は，トラックエクスクルーシブによる「88 SYSTEM RESET」の設定です。**写真5**とくらべて，微妙に数値が違っているのがわかりますか？。

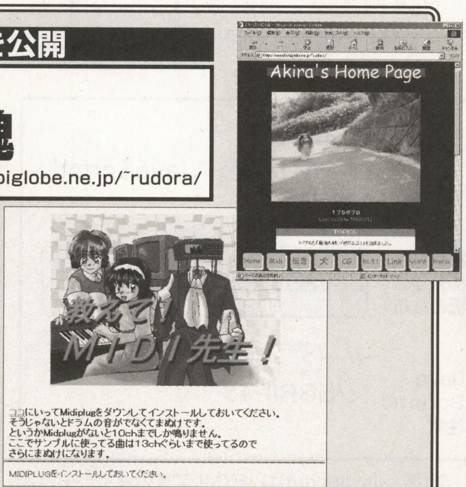
テンプレートに関する紹介は，今回で終わりです。これらのコマンドを駆使して，自分なりの設定を見つけ出しましょう。またレコポンには，さまざまなリズム・パターンが記録されたテンプレートが付いていますので，自分で作成するだけでなく，これらを活用してもいいですね。がんばってください！

### 自作のMIDIデータを公開

神奈川県川崎市　アキラさん制作

**アキラのMIDI魂**

http://www2s.biglobe.ne.jp/~rudora/




ゲームミュージックを中心に，自作のMIDIデータが多数公開されている人気のページです。

どのデータも完成度が高く，音の使いかたは勉強になると思います。

そのノウハウを生かした打ち込み術も公開されています。かわいいイラストによる対話形式。内容に合わせたサンプル・データも用意されているので，わかりやすく，楽しく読むことができます。

9/8（火）発売！
シーケンス・ソフトのコマンド群をもっと知りたい人はこの雑誌を読もう！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 10月情報号
特集 オーディオ・データの圧縮技術がコンピュータ・ミュージックを変える！
MP3，TwinVQ，RealAudio
定価1,543円＋消費税

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

# めざせ！ホームページ開設

## 教えてやまかん先生

## 講義その18 JavaでJavaJavaモーニング！ JavaScriptで表示が変わる！①

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

HTMLをおぼえてホームページを作ろうというこのコーナー。今回から数回にわたって，JavaScript（ジャバ・スクリプト）を使った活用例を紹介したいと思います。

JavaScriptを使うと，HTMLだけではできない，さまざまな効果が可能になります。ホームページで，より楽しい仕掛けを用意したい人は，ぜひ利用してください。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

### ワンランク上のテクニック JavaScriptに挑戦！

インターネットを楽しんでいて，日付や時間によって，ページに表示されるメッセージが変化するホームページを見たことがありませんか？

こうした仕掛けは，HTMLだけでは不可能です。こうした「通常HTMLではできないこと」を実現する手段の一つに，今回紹介するJavaScriptがあります。

JavaScriptは，HTML文書の一部にテキストの形で記述する言語で，BASICに代表されるようなプログラミング言語に近い形をとっています。そのため，HTMLよりも，いろいろと複雑なことが実行できるのです。

“インターネット エクスプローラ”と“ネットスケープ ナビゲータ（コミュニケータ）”という，2大WWWブラウザがJavaScriptに対応しているので，多くの人がJavaScriptを使ったページを楽しむことができるでしょう。

### HTMLの注釈でJavaScriptを利用できるようにする

JavaScriptを記述するには，<SCRIPT>タグを使用します。

```
<SCRIPT    LANGUAGE="Java
Script">
        ∫
</SCRIPT>
```

とタグを書き，この間にJavaScriptによるプログラムを書くわけです。

先に書いたように，JavaScriptはHTML文書の中に埋め込んで使用します。また，記述部分がWWWブラウザで表示されることを防ぐため，JavaScriptはすべてHTMLの注釈の中に入れるようにするのです（第1図）。

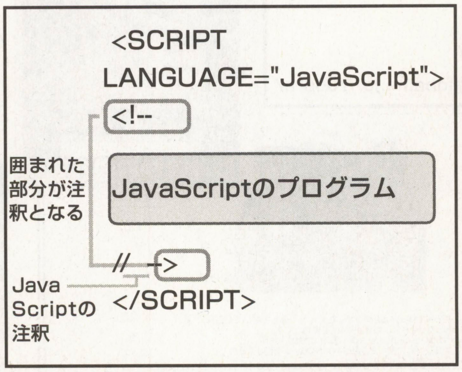
注釈とは，BASICでいうREM文やアポストロフィー以降の文と同じで，実際には表示や実行はされません。記述内容を説明する，補足説明となります。HTMLの場合，注釈に記述された部分は，ブラウザで表示するとき，無視されるようになっています（写真1）。

これまで説明するのを忘れていましたが，HTMLでは

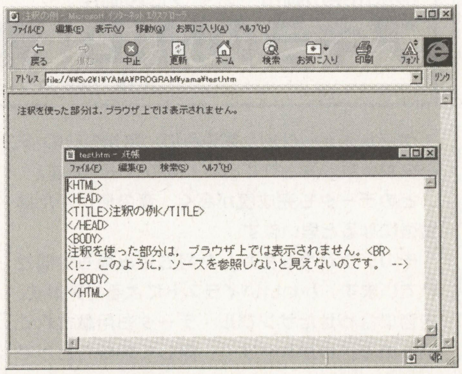
```
<!--
（補足説明内容）
-->
```

までの間を，注釈として扱います。ただ，WWWブラウザの種類によって動作が多少異なるので，使用するには注意が必要です。複数行の注釈が理解できなかったり，注釈中にさらにタグが入る（“<”や“>”）と，誤動作することがあります。

HTMLの注釈は“-->”で終わらせるのですが，JavaScriptを中に書く場合，必ず“//”を付けて“// -->”と記述します。これは，JavaScriptが誤動作しないよう




《第1図》JavaScriptは，HTML文書の注釈の中に入れよう




《写真1》注釈部分は，WWWブラウザでは表示されない。HTML文書の内容説明などにも利用できる

《リスト1》 JavaScriptを使ってメッセージを表示するサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>JavaScriptを使ったサンプル</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
下の行は，JavaScriptによって書いています。<BR>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
document.write("～メッセージ～");
// -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

《リスト2》 JavaScriptで現在時刻を表示するサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>現在の日付を表示してみよう</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
現在の日付，時刻は，<BR>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
document.write(new Date());
// -->
</SCRIPT>

<BR>です。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

に，「JavaScriptでの注釈」を追加しているためです。

## JavaScriptの基本

ここで，JavaScriptを使った簡単なサンプルを見てみましょう。**リスト1**がそれで，WWWブラウザで見ると**写真2**のように表示されます。これは「document.write」によって，「～メッセージ～」という文がHTMLの中に挿入されているわけです。

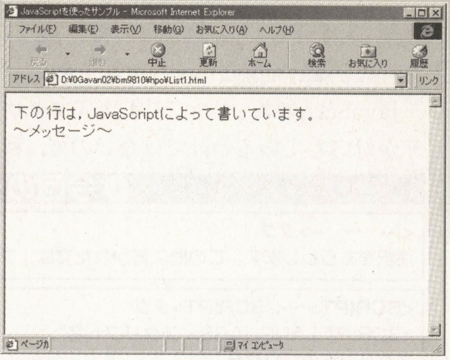
同じファイルをJavaScript非対応ブラウザで表示すると，**写真3**のようになります。**写真2**とは表示が異なりますね。

この例では，とくにJavaScriptを使う必要性はないのですが，JavaScriptの使いかたや，非対応ブラウザによっては，意図どおり表示されないことがわかったと思います。

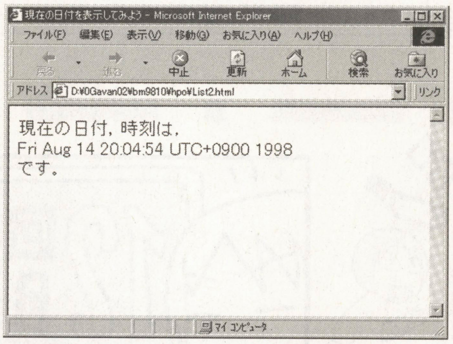
## 現在の日付をホームページに表示させてみよう

つぎに，アクセスしたときの日付と時刻を，ページ表示するようにしてみましょう。これは，普通にHTMLを記述するだけではできない，JavaScriptならではの活用例といえます。

**リスト2**がそのサンプルです。WWW




《写真2》リスト1の表示結果。「～メッセージ～」の部分はJavaScriptを使って表示されている




《写真4》JavaScriptを使って時刻を表示したところ。キミもリスト2を入力して試してみよう

ブラウザで閲覧すると，パソコンで設定されている時刻が表示されます。“new Date()”という記述で，アクセスしたときの日付，時刻を受け取っているのです。これをブラウザで表示すると，**写真4**のようになります。

## 時刻によって表示するメッセージを変えよう

表示する時刻によって，ページの一部分のメッセージを変更する，といったことも，JavaScriptなら可能です。

これには，

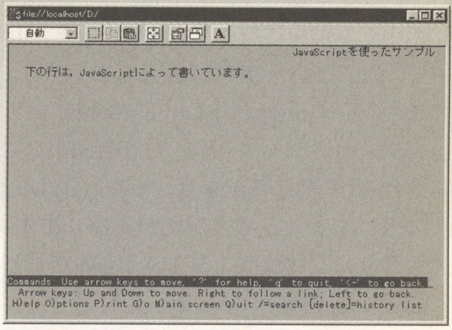
- **現在の日付，時刻の中から現在時刻のみを抜きだす**
- **得た時間の値によって異なる処理をさせる**

という記述が必要になります。

**リスト3**がそのサンプルです。表示すると，パソコン内蔵時計の時刻によって，4種類の異なるメッセージを見ることができます（**写真5**）。

ここでは，BASICなどのプログラミング言語でおなじみの「変数」や「条件分岐」が使われています。

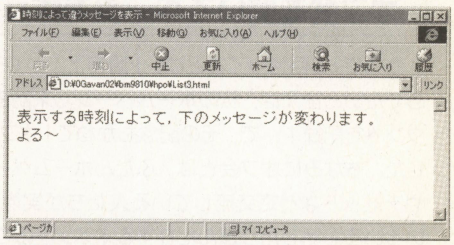
最初の“d=new Date()”というのは，“d”という変数に現在の日付，時刻を代




《写真3》対応したWWWブラウザでなければ，JavaScriptの部分は表示されない

《リスト3》時間によって表示するメッセージを変えるサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>時刻によって違うメッセージを表示</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
表示する時刻によって，下のメッセージが変わります。
<BR>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
d=new date();
h=d.getHours();
if(h<5){document.write("しんや～");}
else if(h<11){document.write("あさ～");}
else if(h<8){document.write("ひる～");}
else{document.write("よる～");}
// -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```




《写真5》応用として，現在時刻によって表示するメッセージを変えるといった効果もだせる

入することになるのですが，これによって，“d”という変数は「Date型のオブジェクト」になります。このオブジェクトに関する考えかたは，通常のBASICにはないので，注意してください。

つぎの“h=d.getHours()”では，“d”

**ワンポイント・コラム**

### JavaScriptに頼りすぎるな！

普通にHTMLの記述では得られない，ちょっと変わった効果が出せるJavaScript。このJavaScriptは，対応したWWWブラウザでなければ，その内容はまったく意味のないものになってしまいます。

JavaScriptを使っている部分が，単なる外見上の装飾ならまだいいのですが，ページの内容にかかわる部分や，他ページへのリンクだったりすると，閲覧できない人もいるので問題です。こうした場合のことも考えて，通常のタグによる記述を併用したり，JavaScriptを使わない同内容のページも用意するようにしましょう。

の中から現在時刻を示す部分を抜きだして，“h”という変数に代入しています。この“getHours()”は，「Date型オブジェクトのメソッド」となり，BASICで見られる「関数に変数を渡して答えを得る」のとはちょっと考えかたが異なります。わかりにくければ「こういうものだ」と思っておけばいいでしょう。

あとは，IF文による条件分岐で，“h”の値に応じて違うメッセージを出力するようにすればOKです。

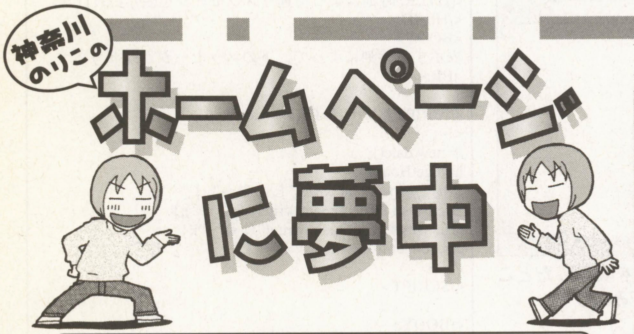
いかがでしょうか？　最後のほうは駆け足で説明してしまったので，JavaScriptを難しく感じたかもしれません。

JavaScriptは，すべてのWWWブラウザが対応しているわけではないので，利用できるユーザーが限定されてしまいます。あまりJavaScriptに頼るのもよくないですが，ちょっと変わった効果を出せるので，使ってみても面白いですね。

## ●今回のタグのまとめ

**<!--　～　-->タグ**
注釈をあらわします。この間に書かれた文は，ブラウザ上には表示されません。

**<SCRIPT>～</SCRIPT>タグ**
<SCRIPT LANGUAGE="スクリプト名">
スクリプトのプログラム
</SCRIPT>
スクリプトを使う場合に使用します。スクリプト名には，JavaScriptやVBScript（インターネットエクスプローラ専用）を指定します。




## 夢中その12
## オフ会を開いてページを作ったゾ！

今回で12回目ってことは，1周年！　いやーめでたい！めでたいと言えば，私のホームページも来訪者数が3万カウントを記録！　で，その記念もかねて「オフ会」を開きました。ちなみにオフ会とは，ふだんホームページの掲示板やチャットなどで交流している人たちが実際に集まって，いろいろお話したり遊んだりするイベントのことです。

今回は，集まるお店もインターネットで選びました。レストランの検索サイトでお店を選んで，その店の情報ページへのリンクを用意しておけば，参加するメンバーに地図などを確認してもらえるので，とても便利です。

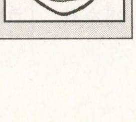
オフ会の報告ページも作成しました。雰囲気を伝えるためにも，写真メインの構成にしています。写真の横にコメントも付けておけば，今回参加できなかった人にも，そのときのようすがよく伝わりますよね。

こういうページって，参加できなかった人も見るページなので，ひとりよがりでない，わかりやすいページ構成が大切でしょう。

オフ会は，自分のホームページを盛り上げるイベントにもなります。みなさんもこうしたオフ会を開いて，ページを作ってみてはいかがでしょうか？

つぎのオフ会は未定ですが，そのときはベーマガ読者のみなさんもぜひ参加してくださいね！

**作者紹介　神奈川のりこ**
オフ会でホームページの読者と感動の対面をした神奈川さん。みんなのハイテクぶりにビックリ！



プログラマー&クリエイターへの登竜門

# BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

セガサターン
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
PC-G801
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中!

## プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

**①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。**

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

**注1**）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

**注2**）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

**注3**）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

**編集部**

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

**あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係**（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

## Dr.Dの特別講座

# 「大学入試センター試験」練習問題編

**BM大学入試対策委員会**

内容を一新して2回目となるが，先月号で出した練習問題は解けているかな？　まずは前回の問題の解答を解説するぞ。

また，BASICの命令も新しく二つ解説していく。BASICにおける基本的な命令なので，しっかりマスターしてもらいたい。練習問題で，命令を実際に使ってみよう。

### 先月号問1解答

#### FOR～NEXTがセットになっているか確認しよう

40行目の最初とつぎの空白は，問題が「1から20まで」となっていることと，ヒントに「スタートする数値は1から」という部分から推測できると思う。

残るもう一つの空白には，FOR文の増分が入る。20行目のINPUT文で，増分の変数は“A”であることがわかるから，こちらの空白には「STEP A」を入れればOK。入力した数値が変数Aに代入され，その数値が増分となるわけじゃ。

60行目の最後の空白も，プログラム全体を見ると導き出せるはずじゃ。よく見ると，40行目のFOR文に対するNEXTがないことに気づくと思う。よって60行目の空白は，40行目のFORに対する「NEXT i」を入れるのが正解じゃ。

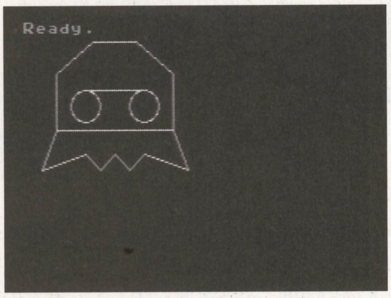
《リスト1》問1の正解プログラム

```
10 CLS 3
20 INPUT "増分を入力して下さい",A
30 PRINT "STEP",A
40 FOR i=1 TO 20 STEP A
50 PRINT i
60 NEXT i
70 END
```

### 先月号問2 解答

#### LINE文とCIRCLE文でこまめに線を区切っていこう

問2は，LINE文とCIRCLE文を使って，ワシの顔をパソコンのディスプレイ上に表示させるというもの。問題自体は難しくないが，顔の輪郭を線や円に置き換え，その座標を調べていくのが大変だったかな。みんなのディスプレイには，さまざまなワシの顔がパソコン上に描かれていることだろう。



《写真1》リスト2の実行画面。機種によって線の色や座標位置を調整しよう

導き出した座標は，人によって違うのでキッチリした正解はない。サンプル・リストを載せるので，そちらを参考にしてほしい。

《リスト2》問2の正解のサンプル・リスト

```
10 CLS
20 'メガネ
30 LINE(40,40)-(80,40),7
40 CIRCLE(40,50),10,7
50 CIRCLE(80,50),10,7
60 '顔の輪郭
70 LINE(20,30)-(20,65),7
80 LINE(20,30)-(45,10),7
90 LINE(45,10)-(75,10),7
100 LINE(75,10)-(100,30),7
110 LINE(100,30)-(100,65),7
120 'ヒゲ
130 LINE(10,90)-(20,65),7
135 LINE(20,65)-(100,65),7
140 LINE(10,90)-(40,80),7
150 LINE(40,80)-(50,90),7
160 LINE(50,90)-(60,80),7
170 LINE(60,80)-(70,90),7
180 LINE(70,90)-(80,80),7
190 LINE(80,80)-(110,90),7
200 LINE(100,65)-(110,90),7
210 END
```

### 先月号問3 解答

#### 入力した数値がマイナスかプラスか見分けるIF文の分岐を設定しよう

問3では，IF文でどのような分岐をさせるかがポイントとなる。

半径がマイナス（負）や0（ゼロ）の円は描けないから「もし半径の変数Rがマイナス（負）や0でなければ，つぎの行で円を書け。0やマイナス（負）であれば，もう一度半径を入力させよ」という分岐を行なわせればいい。

よって，30行目のIF文は「IF R<=0 THEN 20 ELSE 40」となる。ちなみに，20行は半径Rを入力させるINPUT文，40行目は実際に円を描かせるCIRCLE文じゃ。

その40行目のCIRCLE文では，こちらが入力した半径の値で円を描く処理をすることになる。

ならば，「CIRCLE（100,100）,R」と記述すれば，こちらが入力した半径の値で，座標（100,100）を中心とした円を描いてくれるぞ。

《リスト3》問3の正解プログラム

```
10 CLS
20 INPUT "半径を入力して下さい",R
30 IF R<=0 THEN 20 ELSE 40
35 '30行目は「IF R>0 THEN 40 ELSE 20」でも可
40 CIRCLE (100,100),R
50 END
```

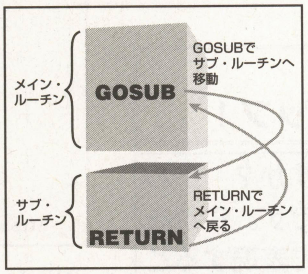
## GOSUB～RETURN文

### 同じ処理をサブ・ルーチンで呼び出して プログラム・リストを短くしよう

ここからは，BASICの基本命令の紹介じゃ。

「GOSUB～RETURN」という命令は，BASICでいろいろな処理をやろうと思ったときに，必ず使う命令じゃ。ある処理を独立してまとめて書いておいて，必要なときに実行できるようにする。

この，ある処理を行なうまとまりを「サブ・ルーチン」といい，プログラムの中心的な処理の流れを「メイン・ルーチン」という。GOSUB文は，メイン・ルーチンからサブ・ルーチンに実行を移す命令というわけじゃな。サブ・ルーチンの処理が終了したら，RETURN文でメイン・ルーチンに戻り，GOSUB文のつぎの行からまた処理を続ける。RETURN命令には行番号を指定しなくてもいいが，記述すればその行番号へ強制的に戻るようにできる。




《第1図》よく使う処理をサブ・ルーチンとしてまとめておけば，いちいち記述する必要がなくなってプログラム・リストがすっきりするぞ

GOSUB文の正式な書式は，以下のとおり。GOSUB文で指定する行番号には，変数や式などは記述できないので注意してほしい。

GOSUB　行番号A
↓
行番号A
～
RETURN　（行番号）

一つのサブ・ルーチンの中に，さらに他のサブ・ルーチンを呼び出すことも可能になっておる。これを『サブ・ルーチンの多重化（ネスティング）』という。ただ，多用するとプログラムの流れが把握しにくくなるので，慣れないうちは使わないほうが無難じゃ。

GOSUB文とRETURN文は，必ずセットで記述する。GOSUB文を単独で使用した場合，エラーとなってしまうぞ。以上のことをふまえて，練習問題に挑戦じゃ。

**問1**

**こちらが入力した底辺と高さから，三角形の面積を求めるプログラムを書け。**

**ヒント：三角形の面積をサブ・ルーチンで計算させます**

```
10  CLS
20  INPUT "底辺を入力して下さい",B
30  INPUT "高さを入力して下さい",H
40  PRINT "底辺",B
50  PRINT "高さ",H
60  [        ]
70  PRINT "面積は",S
80  END
90  S=B*H/2
100 [        ]
```

## READ文CDATA文

### データの読み込みには READ文を利用する

READ文は，ゲームのプログラミングで多く見られる命令じゃ。DATA文中に含まれているデータ（定数）を，変数に読み込むときに利用されておる。READ文は，以下のように記述する。

READ　変数，変数，・・・（変数名のリスト）
～
DATA　定数，定数，・・・

READ文には読み込み変数を，DATA文には定数を記述する。ともにコンマで区切って，複数の変数や定数が記述できるぞ。

READ文で使う変数は，1や-200といった10進数や，8，16進数といった数値変数の他，○や「あ」（日本語文字）といった文字変数でもOKじゃ。しかし，対応するDATA文の定数の型と一致している必要がある。たとえば，READ文が「READ A」（Aという数値変数）となっているのに対し，DATA文が「DATA B」（Bという文字変数）となっている場合，エラーとなってしまうので注意しよう。

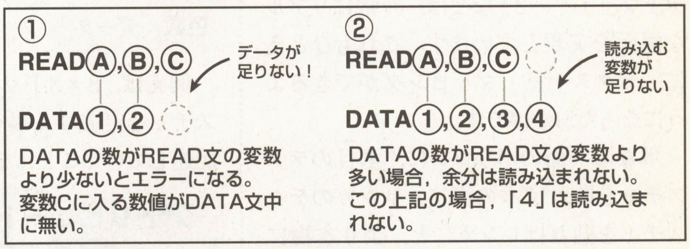
### READ文とDATA文は しっかり対応させよう

READ文の読み込みは，行番号の小さいDATA文から順番に，1対1でREAD文の変数に代入されていく。このDATA文は，プログラムの中のどの位置（行）にあっても，READ文で読み込むことができる。

READ文の中で定義した（用意した）変数の数が，DATA文のデータの数より多いと「Out of DATA」というエラーになってしまう（第2図①）。データの数が足りなくて，数値や文字が入らない変数が出てくるため，エラーとして処理するのじゃ。

逆に，READ文の変数の数がDATA文のデータより少ない場合は，READ文はとりあえずデータを読み込み，READ文の定数以上の余分データは読み込まれないまま処理されてしまう（第2図②）。本来ならこちらの意図とは異なる処理をしているのに，エラーにはならないわけじゃ。こうした事態を回避するためにも，データの数が過不足ないか，必ずチェックするようにしよう。

こちらも練習問題を用意したので，挑戦してみてほしい。




《第2図》READ文とDATA文を使用する場合は，データの数に注意しよう

**問2**

**重ならないようにいろいろな円を三つ書くプログラムを書け。**

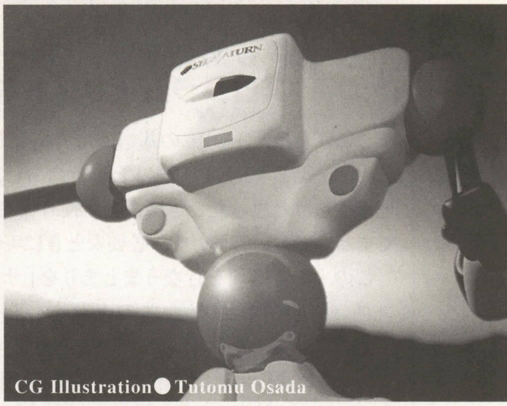
**ヒント：DATA文で円の中心を指定し，READ文で読み込ませる変数の型にも注意してください。**

```
10  CLS 3
20  FOR i=1 TO [  ]
20  READ [  ], [  ]
30  CIRCLE (X,Y) ,7
40  NEXT i
50  DATA [  ], [  ]
60  DATA [  ], [  ]
70  DATA [  ], [  ]
80  END
```

ポリゴンを使ったゲームがキミの手で制作できる！

# GAME BASIC for SEGASATURNで ゲームを作ろう！

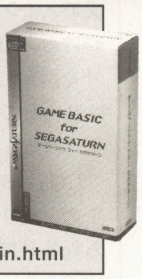
（ゲームベーシック フォー セガサターン）



CG Illustration● Tutomu Osada

TEXT & PROGRAMMING● 山崎 寛

使用ソフト
GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html




## 第3回 ポリゴンにテクスチャを貼り付けて質感アップ！

みなさんは「テクスチャ・マッピング」を知っていますか？　いわば，ポリゴンに模様の付いたシールを貼り付ける技術です。これを利用することで，無機質なポリゴンを本物に近い質感で表現することができます。

今回は，ポリゴンの表示に関する「アトリビュート」と，表面に貼る模様である「テクスチャ」について紹介しましょう。

### めざせリッジレーサー！ テクスチャで質感大幅アップ！

『ウイニングラン』や『バーチャファイター』など，ポリゴンを使った初期のゲームにくらべ，『リッジレーサー』や『バーチャファイター2』などは，非常にリアルな画面を実現しています。これもひとえに，テクスチャ・マッピングができるようになったおかげです。

単なる平面のポリゴンに，木目のテクスチャを貼れば木の板に，レンガのテクスチャを貼ればレンガにと，より本物に近い表現が可能になります。また，細かな凹凸もテクスチャによってある程度表現できるので，少ないポリゴン数で目的のパーツ（ポリゴンで生成された物体）を作ることもできます（第1図）。

サターンBASICでは，テクスチャを定義するのに「SETTEX」という命令を使います。記述は以下のとおり。

```
SETTEX テクスチャID，横幅，縦幅，色数，データ
```

例えば，8×8ドットで，レンガのテクスチャを定義する場合，第2図のように記述していくことになります。

### アトリビュートでポリゴンの表示設定を行なう

つぎに，アトリビュートについて紹介しましょう。アトリビュートというのは，ポリゴンの色であるとか，裏返しになったポリゴンを“表示する／しない”といった，ポリゴンの表示に関する設定をさします。

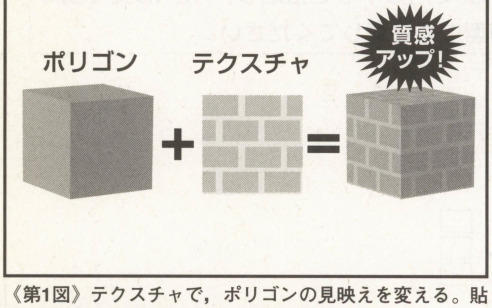
先月号のサンプル・プログラムを見てください。頂点およびポリゴンを設定したあと，そのポリゴンをオブジェクトに割り当てる前に，「SETATR」という命令を使っています。この命令で，ポリゴンと1対1に対応する，「アトリビュート」の設定をしていたのです。

テクスチャを使用する際，どのテクスチャを使うかも，SETATRで指定します。

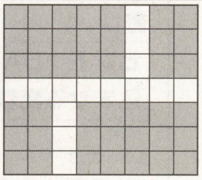
### '70年代レトロ3Dゲームにする？

アトリビュートについての機能がわかったところで，ちょっと面白い効果を試してみましょう。

**リスト1は，先月号で掲載したリスト1**




《第1図》テクスチャで，ポリゴンの見映えを変える。貼り付けるだけで質感がグッとアップする




3万色の場合，色は16ビットの2進数で，1（青　）（緑　）（赤　）と表す

■の部分は暗い赤（青0，緑0，赤15）なので，“1 00000 00000 01111”を16進数に変換。“800F”となる

□の部分は白（青31，緑31，赤31）なので，“1 11111 11111 11111”を16進数に変換。“FFFF”となる

よって

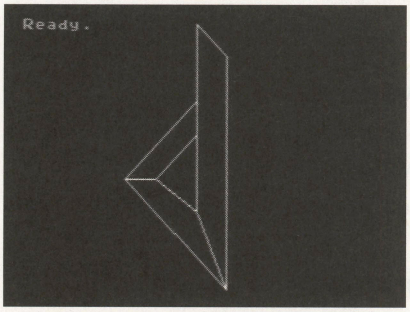
```
SETTEX 0,8,8,32768,READ
DATA 800F,800F,800F,800F,800F,FFFF,800F,800F
DATA 800F,800F,800F,800F,800F,FFFF,800F,800F
DATA 800F,800F,800F,800F,800F,FFFF,800F,800F
DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
DATA 800F,800F,FFFF,800F,800F,800F,800F,800F
DATA 800F,800F,FFFF,800F,800F,800F,800F,800F
DATA 800F,800F,FFFF,800F,800F,800F,800F,800F
DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
```

となる。

《第2図》SETTEXを使ったテクスチャ定義の例

《リスト1》外側のワクをワイヤー・フレームで表示するサンプル・リスト

```
100 'ワイヤー・フレーム表示
110 '頂点データを8個読み込む
120 SCREEN 0
130 SETVERTEX ,8,READ
180 '3枚分の面データを読み込む
190 SETPOLYGON ,3,0,READ
280 'アトリビュートを3面分設定
290 SETATR,3,(5,1,2,0,RGB(31,0,10),72)
315 'オブジェクトにポリゴン，アトリビュートを割り当てる
320 OBJTYPE 1,4
330 OBJATR 1,0,0
1000 '頂点データ
1010 DATA -3,30,0
1020 DATA -33,0,0
1030 DATA -12,-21,0
1040 DATA -12,-42,0
1050 DATA -3,-33,0
1060 DATA -12,9,0
1070 DATA -24,0,0
1080 DATA -12,-12,0
1100 '面データ
1110 DATA ,(0,1,6,5)
1120 DATA ,(1,2,7,6)
1130 DATA ,(3,4,0,5)
```




《写真1》アトリビュートの設定を変更することで，ワイヤーフレーム表示も可能になる

とほとんど同じですが，唯一SETATRのカッコ中の最初の数字が，“4”から“5”に変更されています。

このリスト1を実行すると，ポリゴンが線のみで表示される，いわゆるワイヤー・フレーム表示になります（写真1）。ちょっと，昔の3Dゲーム風に見えますね。

アトリビュートの設定を変えることで，こうした表示も可能になります。

## ポリゴンにテクスチャを貼ってみよう

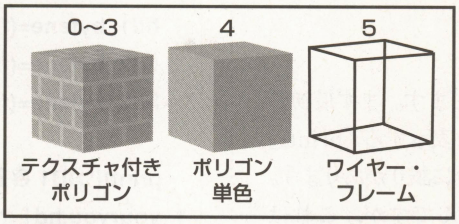
それでは，実際にテクスチャを貼り付けてみましょう（リスト2）。

リスト2を見ると，SETATRでのカッコの最初が“0”になっています。つまり，この数字を変更することで「ワイヤー・フレームで表示するかテクスチャを貼り付けるか」の選択をしているわけです（第3図）。ちなみに，1〜3もテクスチャですが，これらはテクスチャを左右，上下を反転して貼り付けるときに使用します。

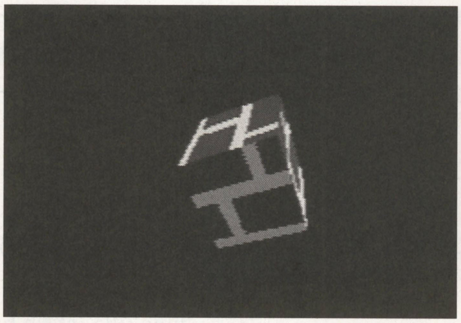
リスト2を実行すると，第2図で定義したテクスチャである，レンガ模様を貼り付けた立方体が表示されます（写真2）。

《リスト2》レンガのテクスチャを貼り付けるサンプル・リスト

```
100 'テクスチャ・サンプル
110 '頂点データを8個読み込む
120 SCREEN 0
130 SETVERTEX ,8,READ
180 '6枚分の面データを読み込む
190 SETPOLYGON ,6,0,READ
200 'テクスチャを読み込む
210 SETTEX ,8,8,32768,READ
280 'アトリビュートを6面分設定
290 SETATR,6,(0,1,2,0,0,72)
315 'オブジェクトにポリゴン，アトリビュートを割り当てる
320 OBJTYPE 1,4
330 OBJATR 1,0,0
340 OBJTURN 1,0.02,,0.01
1000 '頂点データ
1010 DATA -30,-30,-30
1020 DATA 30,-30,-30
1030 DATA 30,30,-30
1040 DATA -30,30,-30
1050 DATA 30,-30,30
1060 DATA -30,-30,30
1070 DATA -30,30,30
1080 DATA 30,30,30
1100 '面データ
1110 DATA ,(0,1,2,3)
1120 DATA ,(1,4,7,2)
1130 DATA ,(4,5,6,7)
1140 DATA ,(5,0,3,6)
1150 DATA ,(5,4,1,0)
1160 DATA ,(3,2,7,6)
1200 'テクスチャデータ
1210 DATA 800f,800f,800f,800f,800f,ffff,800f,800f
1220 DATA 800f,800f,800f,800f,800f,ffff,800f,800f
1230 DATA 800f,800f,800f,800f,800f,ffff,800f,800f
1240 DATA ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff
1250 DATA 800f,800f,ffff,800f,800f,800f,800f,800f
1260 DATA 800f,800f,ffff,800f,800f,800f,800f,800f
1270 DATA 800f,800f,ffff,800f,800f,800f,800f,800f
1280 DATA ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff,ffff
```




《第3図》SETATRでポリゴンの表示形式をきめることができる



《写真2》リスト2の実行結果。ポリゴンに，プログラム中に定義したレンガの模様が貼り付けられている

## テクスチャに直接描画できるのがポイント！

サターンBASICでは，一度定義したテクスチャに対して，LINEやPSETといったグラフィック関係の命令で，直接グラフィックを描くことができます。

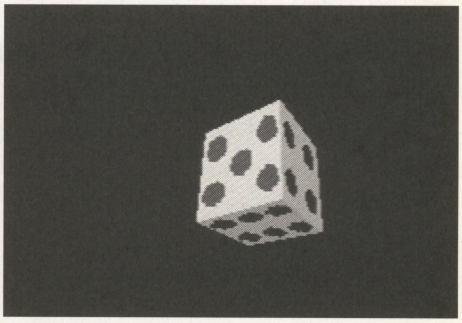
つまり，リスト2のようにあらかじめきめられたパターンをテクスチャにするだけでなく，グラフィックとして作成したり，表示している最中にリアルタイムで描き換えることもできるわけです。

テクスチャを含めた「どの画面」にグラフィックを描くかは，ACTIVE命令によって設定します。テクスチャの場合，テクスチャID＋10を指定することになります。

このサンプルとして，CIRCLEとPAINTで，サイコロを描いてみました（リスト3，写真3）。このような単純なグラフィックを用いる場合は，いちいちテクスチャを定義せず，直接グラフィックとして描いたほうが，プログラムがすっきりするでしょう。

《リスト3》サイコロの目をグラフィック命令で描くサンプル・リスト

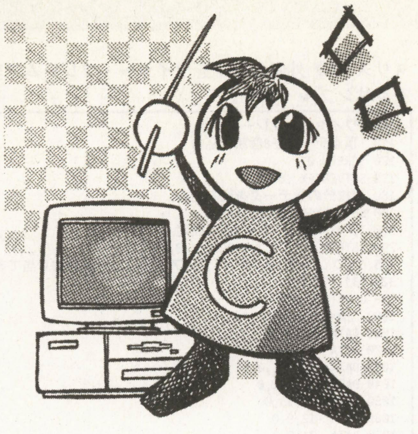
```
100 'テクスチャ・サンプル2
110 '頂点データを8個読み込む
120 SCREEN 0
130 SETVERTEX ,8,READ
180 '6枚分の面データを読み込む
190 SETPOLYGON ,6,0,READ
200 'テクスチャを空で6個定義
210 FOR I=0 TO 5
220   SETTEX ,64,64,32768
230 NEXT I
280 'アトリビュートを6面分設定
290 SETATR,6
300 FOR I=0 TO 5
310   SETATR (0,1,2,I,0,72)
311 NEXT I
315 'オブジェクトにポリゴン，アトリビュートを割り当てる
320 OBJTYPE 1,4
330 OBJATR 1,0,0
340 OBJTURN 1,0.02,,0.01
350 'テクスチャに直接書き込む
360 FOR I=0 TO 5
370   ACTIVE 10+I
380   LINE (0,0)-(63,63),RGB(31,31,31),BF
390   READ K
400   FOR J=1 TO K
410     READ X,Y
420     CIRCLE (X,Y),8,RGB(0,0,0)
430     PAINT(X,Y),RGB(0,0,0)
440   NEXT J
450 NEXT I
1000 '頂点データ
1010 DATA -30,-30,-30
1020 DATA 30,-30,-30
1030 DATA 30,30,-30
1040 DATA -30,30,-30
1050 DATA 30,-30,30
1060 DATA -30,-30,30
1070 DATA -30,30,30
1080 DATA 30,30,30
1100 '面データ
1110 DATA ,(0,1,2,3)
1120 DATA ,(1,4,7,2)
1130 DATA ,(4,5,6,7)
1140 DATA ,(5,0,3,6)
1150 DATA ,(5,4,1,0)
1160 DATA ,(3,2,7,6)
1170 'テクスチャに描くデータ
1180 DATA 1,32,32
1190 DATA 2,48,16,16,48
1200 DATA 6,16,11,48,11,16,32,48,32,16,53,48,53
1210 DATA 5,16,11,48,11,32,32,16,53,48,53
1220 DATA 3,48,11,32,32,16,53
1230 DATA 4,16,16,48,16,16,48,48,48
```



《写真3》リスト3の実行結果。サイコロの目はプログラムによって描かれている

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

# ハロー C言語ワールド



## 第2部 第7回 Cにおける関数

四辻孝文（すたじおのま）

雷，いやですね。何がいやだって「停電」ですよ。パソコン使ってる人にとって停電ほど怖いものはないですからね。…じつはこの原稿書いてる途中に2回も停電したんですよ。外は大雨で，雷もドカドカ落ちてたんでヤバいとは思ってたんですけどね。

### 前回のごめんなさい

最初に前回のプログラム・リストの訂正をします。まず最初のプログラムで，各ハードディスクのデータを表示する「printf」関数の出力変換仕様で桁数を指定している部分に誤りがあります。バイト単価の表示が「%f.3」になっているんですが，これは「%.3f」のまちがいです。同じように「配列変数を使うと，こんなに短くなる」という部分のプログラムにも同様な誤りがあったほか，先頭が「hd」で始まる配列変数の添字の位置がおかしいです。たとえば，本来なら「hd_youryou[i]」でないといけないのが，「hd[i]_youryou」となってしまっています。これは最後の「同じような処理 x 3 を，同じ処理 x 3 でやる」の部分のプログラムでも同様です。

正しいプログラム・リストは以下のようになります。

●最初のプログラム

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int hd1_youryou,hd1_nedan;
    float hd1_bytene;
    int hd2_youryou,hd2_nedan;
    float hd2_bytene;
    int hd3_youryou,hd3_nedan;
    float hd3_bytene;

    printf("HD1の容量[MByte],値段¥n");
    scanf("%d,%d",&hd1_youryou,&hd1_nedan);
    printf("HD2の容量[MByte],値段¥n");
    scanf("%d,%d",&hd2_youryou,&hd2_nedan);
    printf("HD3の容量[MByte],値段¥n");
    scanf("%d,%d",&hd3_youryou,&hd3_nedan);

    hd1_bytene=(float)hd1_nedan/hd1_youryou;
    hd2_bytene=(float)hd2_nedan/hd2_youryou;
    hd3_bytene=(float)hd3_nedan/hd3_youryou;

    printf("HD1 容量%d 値段%d 1MByteあたり%.3f¥n",hd
1_youryou,hd1_nedan,hd1_bytene);
    printf("HD2 容量%d 値段%d 1MByteあたり%.3f¥n",hd
2_youryou,hd2_nedan,hd2_bytene);
    printf("HD3 容量%d 値段%d 1MByteあたり%.3f¥n",hd
3_youryou,hd3_nedan,hd3_bytene);
}
```

●「配列変数を使うと，こんなに短くなる」の部分

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int hd_youryou[3],hd_nedan[3];
    float hd_bytene[3];
    int i;

    for(i=0;i<3;i++){
        printf("HD%dの容量[MByte],値段¥n",i+1);
        scanf("%d,%d",&hd_youryou[i],&hd_nedan[i]);

        hd_bytene[i]=(float)hd_nedan[i]/hd_youryou[i];
    }
```

```
    for(i=0;i<3;i++)
        printf("HD%d 容量%d 値段%d 1MByteあたり%.3f¥n
",i+1,hd_youryou[i],hd_nedan[i],hd_bytene[i]);
}
```

●「同じような処理x 3を，同じ処理x 3でやる」の部分

```
for(i=0;i<3;i++){
    printf("HD%dの容量[MByte],値段¥n",i+1);
    scanf("%d,%d",&hd_youryou[i],&hd_nedan[i]);
}
for(i=0;i<3;i++)
    hd_bytene[i]=(float)hd_nedan[i]/hd_youryou[i];
```

読者のみなさんには，ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。訂正するとともに，おわびいたします。

## 関数って

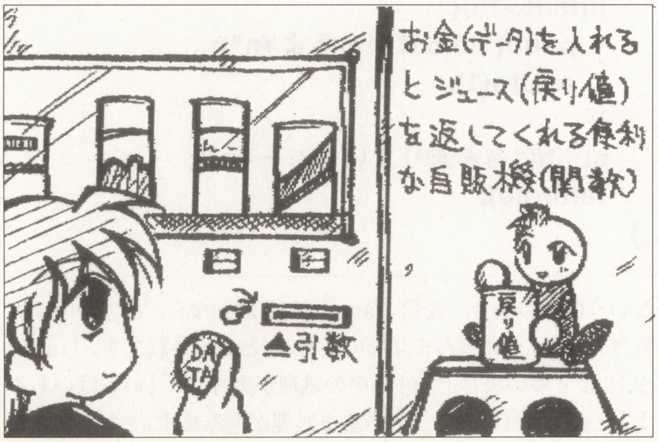
さて，気を取り直して今回のテーマである「関数」についてはじめましょう。

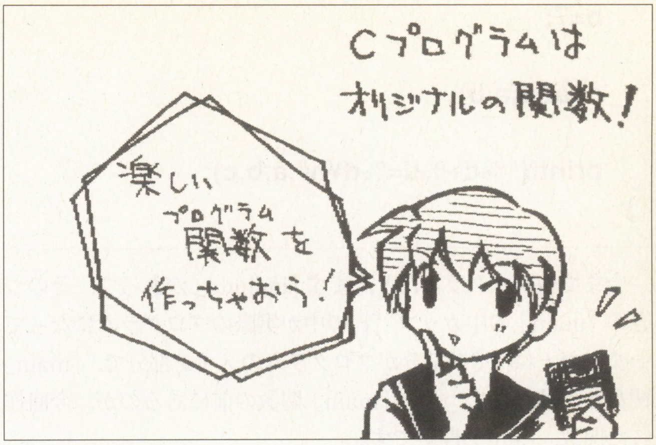
まず「関数」と聞いて，何を思い浮かべますか？ これは人それぞれに「y=ax+b」など，数学で学んだ関数を思いつく人もいれば，「ABS(x)」，「SQR(x)」など，プログラム言語（この例だとBASICですね）での関数を思いつく人もいるかもしれません。

基本的に関数は，ある値が決まると，それによって返す値が決まります。なんだかわかりづらい文になっちゃいましたけど，「y=3x+5」という式では「x」の値が決まれば，それによって「y」の値も決まります。たとえば「x」が4なら，「y」の値は17以外にはなり得ませんね。ひとつの「x」の値に対する「y」の値は1種類しかないわけです。

「ABS(x)」や「SQR(x)」も同じように「ABS(5.5)」は5ですし，「SQR(16)」は4というように，渡す値によって返ってくる値はひとつです。

普通，関数はこういった感じで「ある値をいれると，それによって決まった値を返すもの」なんですけど，C言語での関数はこれだけじゃないんです。




## Cのプログラム自体が関数

いきなり言っちゃうと，C言語ではプログラム自体が関数なんです。プログラム全体が，「main」の後に続く中カッコ {} で囲まれてますよね。全体で「main」という名前の関数を作っているわけです。

つまり，Cのプログラム＝「main」関数といってもいいですね。「main」関数自体もほかにたくさんの関数を呼び出しています。「printf」や「scanf」も関数なんです。「printf」関数は表示させたい内容と，その表示書式を渡すと，そのとおりに表示するという「関数」なわけです。

## 簡単な関数を作ってみる

さて，それでは実際に関数を作ってみます。まずは簡単に「二つの変数を渡すと，その合計を返す関数」というものを作ってみます。

関数に渡す値のことを「引数」と言います。「いんすう」と読んでしまいそうですけど，「ひきすう」と読むのが正しいので，まちがえないようにね。この例だと，引数は二つ必要ですね。

関数も変数と同じようにデータの型を宣言しなくてはいけません。この関数の型は，実際には戻り値の型になります。戻り値というのはその名のとおり，変数から戻ってくる値のことです。この場合戻り値とは“二つの変数の合計”のことですね。

とりあえずプログラムを組んでみます。

```
#include<stdio.h>

int add(int x,int y){
    int z;
    z=x+y;
    return(z);
}

void main(){
    int a,b,c;
    a=5;
```

```
    b=7;

    c=add(a,b);

    printf("%d+%d=%d¥n",a,b,c);
}
```

今までのプログラムだと，まず「include」があって，そのつぎの「main」の中カッコ ｛｝の中が実際のプログラムになっていましたよね。その部分がプログラムのメイン部分で，「main」関数と呼ばれます。その「main」関数の前にあるのが，今回作った関数，「add」関数です。

この「add」関数は，問題のとおり「二つの変数を渡すと，その合計を返す」という動作をします。それではこの関数について見ていきましょう。

## 引数の型も指定する必要がある

まず，関数の基本形，というか骨格の部分を作ります。関数は

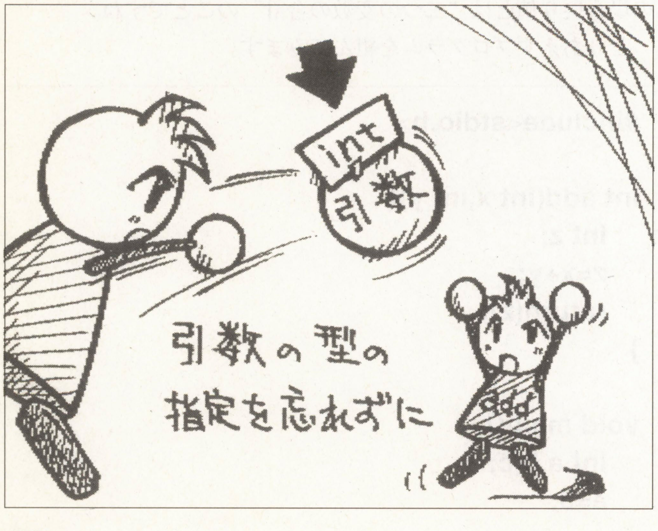
**戻り値の変数型 関数名(仮引数 , 仮引数・・・){**
**実際の処理**
**}**

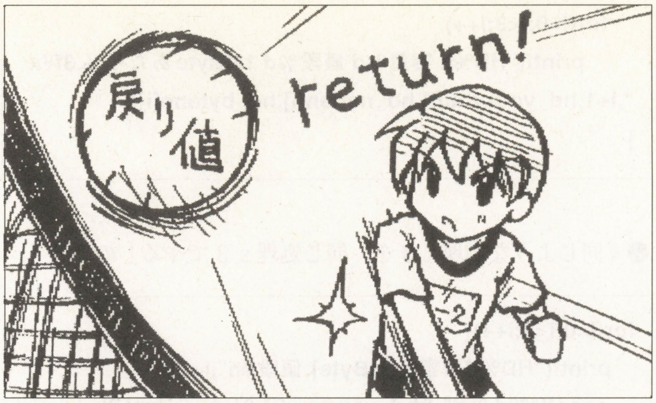
という形になります。仮引数というのは，渡されてきた引数のことです。逆に関数に渡す引数のことは「実引数」といいます。呼び出された関数側は「仮引数」，呼び出した関数側は「実引数」です。

戻り値が「int」型，引数が二つ（「x」と「y」）で，両方とも「int」型として，「add」という名前で関数を作るなら，基本形は

```
int add(int x,int y){
}
```

となりますね。この中カッコの中に，実際の処理を書いていけばいいわけです。




## 関数の中身は，今までどおり組めばいい

関数の中には「二つの変数を足して，合計を返す」という処理を書けばいいですね。まずは合計を求めましょうか。

合計を求めるには，引数として渡された「x」と「y」を足せばいいのです。関数の中で，引数は普通に宣言した変数のように使えます。変数の初期値が呼び出された値になると考えればいいですね。

最初に，合計をとっておくための変数「z」を宣言します。これは別になくてもいいのですが，わかりやすくするために使っています。

そして合計を求めます。変数「z」に「x」と「y」を足した値を代入するだけなので，

```
z=x+y;
```

これだけですね。

## 関数から値を返すには「return」

求めた合計値「z」を戻り値にして，この関数を抜けるには「return」を使います。「return」が実行された時点で，この関数から抜けるわけです。たとえば

```
int popuri(int tane){
    if(tane>15){
        printf("いっぱいあるよ¥n");
        return(1);
    }
    printf("あんまりないよぉー¥n");
    return(0);
}
```

という関数の場合，変数「tane」が15以下なら，「if」の中は実行されないため「あんまりないよぉー」と表示されます。「tane」が15より多い場合，「if」の中の処理が実行され「いっぱいあるよ」と表示されたあと，そのまま処理が進みます。「あんまりな

いよぉー」も表示されてしまいそうですが，「return」でこの関数から抜けてしまうわけです。実際に実行してみるとうまくいきます。

さて，例題に戻りましょう。合計値「z」を返すには「return(z);」とすればいいわけですね。さっき，変数「z」はなくてもいいと言いましたけど，これを使わない場合

```
int add(int x,int y){
  return(x+y);
}
```

と，こうなります。なんかすごく短くなっちゃいましたね。

## 「main」関数の処理

今，説明した「add」関数を呼び出す側の「main」関数の説明をしましょう。ほとんど説明する必要もないのですが。

変数三つ（「a」「b」「c」）を「int」型で宣言。「a」に5，「b」に7を代入して，さっきの関数「add」を呼び出しています。ここで「add」関数に渡す引数「a」と「b」が実引数です。この二つが「add」関数側では「x」と「y」という仮引数になるわけですね。値は，並んでいる順番どおりに渡されます。つまり，「a」の値は「x」に，「b」の値は「y」に渡されるわけです。

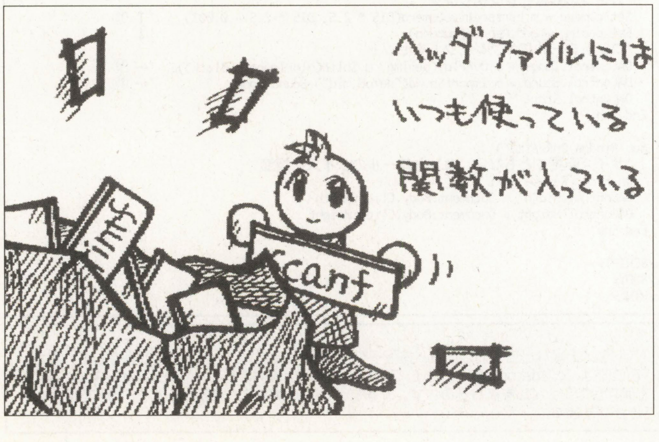
「add」関数の動作はさっき説明したとおりです。渡す値は5と7ですから，戻り値は12になりますね。それが変数「c」に代入されます。

最後に式と結果を表示して，このプログラムは終わりです。

## 「printf」関数はどこにある？

実際に簡単な関数を作ってみたわけですが，基本はこんな感じです。でもC言語での関数にはいろいろなタイプがあります。たとえば「printf」関数。これも関数です。

自分で作った関数が使えるのは当たり前なんですが，「printf」関数は自分で作ったわけではないですよね。それではこの関数の本体はどこにあるのでしょうか。それは，いつもプログラムの最初に書いている「include」にあります。この「include」は「ヘッダファイル」というものを読み込むためのものなんですが，じつはこのヘッダファイルにいつも使っている関数が定義されているんです。




このヘッダファイルは自分で作ることもできます。これはまたの機会に説明しますが，自分のよく使う関数をまとめて「popuri.h」みたいなヘッダファイルを作ることができるわけです。

## 戻り値のない関数

今，作ったのは関数らしい関数でした。引数として値を渡すと戻り値として値が返ってくるという，数学の関数と同じような形でしたね。BASICなどで「関数」というと，こういう関数のことをいうんですけど，C言語では引数のない関数や，戻り値のない関数というものも作ることができます。

ちょっとつぎのプログラムを見てください。

```
#include<stdio.h>

void niboshi(){
  printf("にゃー¥n");
}

void main(){
  niboshi();
}
```

このプログラムの関数「niboshi」には引数も戻り値もありませんね。引数がない場合は，関数名の後のカッコの中に何も書かなければいいんです。呼び出すときも当然，実引数はつけません。ただし，カッコはつける必要があります。カッコがないと変数と区別がつかないですから。

戻り値がない場合，その関数は「void」型にします。この型は「ない」という特別な型で，引数がない場合には「niboshi(void)」という使いかたもします。

いままで，「main」関数を「void」型にしてきたのは，戻り値がないからだったわけですね。

「void」型の関数から抜ける場合にも「return」を使います。この場合「return;」とだけ書けばOKです。「return」がない場合，関数を閉じる中カッコ ｝ で抜けます。

## ではでは

どうでしたか？ 何となくでもわかってもらえたでしょうか。関数はC言語のなかでも，すごくC言語らしい部分です。C言語では，何でも関数にしてしまうんです。この考えかたは，なれないとちょっとわかりにくいかもしれませんが，自由に関数が作れるようになると，Cのプログラミングの世界が一気に広がります。

さて，次回も関数についてやっていこうと思います。それじゃ，また来月ね。ばいびーん。

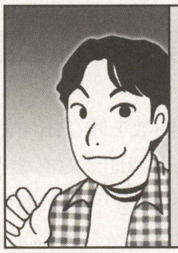
マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

# DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門

特別連載

TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人



**平井昌人**（Masato Hirai）

*Profile*

横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic，MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。現在，Visual Basicのデータベース関連を中心に，サポート業務に従事。そのかたわら，DirectXなどマルチメディア・テクノロジーの布教活動にはげんでいる。何でもVBでやってしまう，熱烈なVB愛好者でもあるのだ。

## 第7回　3Dグラフィックスで重要な“照明（ライティング）”の効果

マルチメディア技術“DirectX”のプログラミング・テクニックを紹介しているこの連載，今月は3Dプログラミングの第3回として，ライティング（照明）に注目してみましょう。3Dプログラミングにおいて，この照明の効果は非常に重要ですから，しっかり把握してくださいね。

### スポット・ライトを操る心得

先月は，DirectAnimation（ダイレクトアニメーション）を使った3Dプログラミングで，物体に画像を貼り付けるテクスチャ・マッピングの方法を紹介しました。今回は，引き続き3Dプログラミングにより，照明（光源）の一つである“スポット・ライト”を使って，その効果を楽しんでみましょう。

3Dプログラミングにおいて，照明の効果は非常に重要です。光源の種類やその色，方向，位置などのちがいによって，物体の見えかたがまるで変わってきます。ぜひ，このライティングを習得してください。

### IE4があれば誰でも実行できる！

今回紹介するサンプル・プログラムは，

《リスト1》DirectAnimationを使って3D物体に動く照明を当てるサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

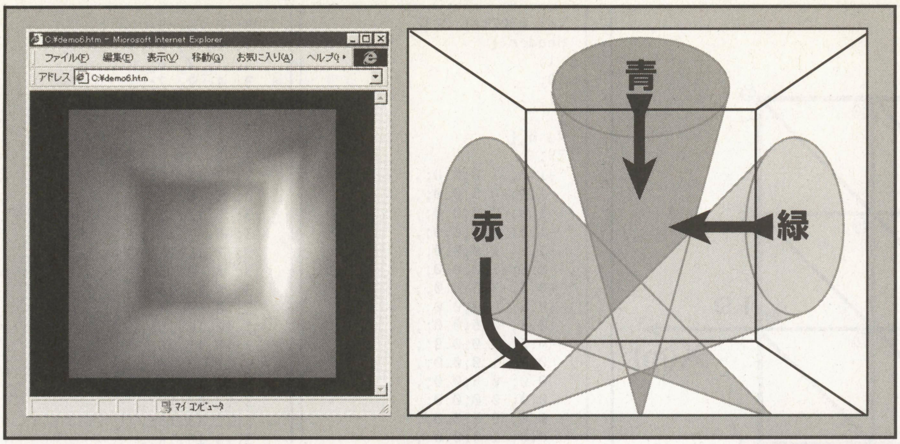
```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    '定数・変数の宣言
    Const PI = 3.14159265359
    Const DIS = 0.04
    Dim walls(4)
    Dim lights(3)
    'コントロールの初期サイズ設定
    Call Window_OnResize()
    'DirectAnimationライブラリの初期化
    Set m = DAControl.MeterLibrary                                  '← ①
    '----- 正方形の「板」のモデルデータをロード
    Set mesh = m.ImportGeometry("square.x")                         '← ②
    Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.Gray)                            '← ③
    Set mesh = mesh.Transform(m.Scale3Uniform(DIS))                 '← ④
    '奥の壁：そのままＺ軸マイナス方向(奥)に移動
    Set tran = m.Translate3(0, 0, -DIS)                             '↑ ⑤
    Set walls(0) = mesh.Transform(tran)                             '↓
    '左の壁：Ｙ軸に90度回転させてＸ軸マイナス方向(←)に移動
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)                     '↑
    Set tran = m.Translate3(-DIS, 0, 0)                             '| ⑥
    Set walls(1) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))           '↓
    '右の壁：Ｙ軸に-90度回転させてＸ軸プラス方向(→)に移動
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -90)                    '↑
    Set tran = m.Translate3(DIS, 0, 0)                              '| ⑦
    Set walls(2) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))           '↓
    '天井：Ｘ軸に90度回転させてＹ軸プラス(↑)に移動
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, 90)                     '↑
    Set tran = m.Translate3(0, DIS, 0)                              '| ⑧
    Set walls(3) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))           '↓
    '床：Ｘ軸に-90度回転させてＹ軸マイナス(↓)に移動
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -90)                    '↑
    Set tran = m.Translate3(0, -DIS, 0)                             '| ⑨
    Set walls(4) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))           '↓
    'それぞれの壁を組み合わせて「部屋」を作成
    Set wall = m.UnionGeometryArray(walls)                          '← ⑩
    '-----「ライト」
    Set full = m.DANumber(PI / 2)                                   '↑ ⑪
    cutoff = PI / 3 * 2                                             '↓
    '赤スポットライト：Ｚ軸回転
    Set lights(0) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Red)     '↑
    Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)                     '|
    Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)                       '| ⑫
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.ZVector3, 120)                '|
    Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)                       '↓
    '緑スポットライト：Ｙ軸回転
    Set lights(1) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Green)   '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 90)                 '| ⑬
    Set lights(1) = lights(1).Transform(rote)                       '↓
    '青スポットライト：Ｘ軸回転
    Set lights(2) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Blue)    '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.XVector3, -60)                '| ⑭
    Set lights(2) = lights(2).Transform(rote)                       '↓
    'ポイントライト：全体を照らす
    Set lights(3) = m.PointLight                                    '← ⑮
    'それぞれのライトを組み合わせる
    Set light = m.UnionGeometryArray(lights)                        '← ⑯
    '「部屋」と「ライト」を３Ｄ空間に配置
    Set geo = m.UnionGeometry(wall, light)                          '← ⑰
    'カメラの設置とレンダリング
    Set camera = m.PerspectiveCamera(DIS * 2.5, DIS * 2.5 - 0.001)  '↑ ⑱
    Set geoimg = geo.Render(camera)                                 '↓
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, m.SolidColorImage(m.Black)) '← ⑲
    DAControl.Sound = m.ImportSound("demo6.mid").Sound.Loop         '← ⑳
    DAControl.Start
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

**入力方法**

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以降IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo5.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。




《第1図》今回のサンプル・プログラムの実行結果。薄暗い部屋に，3色のスポット・ライトが怪しく光るナイト・クラビング状態だ(笑)

『Microsoft Visual Basic Script（マイクロソフト ビジュアル ベーシック スクリプト）(以下VBScriptと略)』による，HTMLをベースにしています。『Microsoft Internet（インターネット） Explorer（エクスプローラ） 4.01(以下IE4と略)』とテキスト・エディタさえあれば，誰でも簡単に実行することができます。

しかし，テキスト・エディタで入力するよりも，『Microsoft Visual Basic(以下VBと略)』で入力したほうが便利であることは確かです。VBの“自動メンバ表示”や“自動クイックヒント”などの機能によって入力がとても楽になり，スペルミスもなくなります。ちなみに，私がこの連載で紹介してきたサンプルも，「はじめはVBで入力して，動作を確認した後にHTMLへコピーする」という作業をしています。

VBScript用のソースコードは**リスト1**で，VB用は**リスト2**です。それぞれの入力方法をよく読んで，実行してみてください。

実行結果は**第1図**のように，部屋の中で赤・緑・青のスポット・ライトが壁を照らしながらまわります。カラーで見せられないのが残念ですが，かなりキレイです。ぜひ，ためしてみてください。

それでは，技術内容の解説をしていきますが，この記事では**リスト1**のVBScript用を使って紹介していきます。

## まずはモデルデータを作ろう！

リストの入力方法でも軽く触れていますが，リストを入力する前に，3D物体(3Dオブジェクト)を定義した“モデルデータ”を作成しなければなりません。

DirectXでは，このモデルデータに“Xファイル”というフォーマット形式が採用されています。DirectAnimationでは，さらに“VRML(Virtual Reality Modeling Language)（バーチャル リアリティ モデリング ランゲージ）”形式のファイル(～.wrl)もサポートしています。

さて，今回使用するモデルは**第1図**のような“部屋”です。このような3D物体は，一つのモデルデータとして作成することが可能です。

《リスト2》DirectAnimationを使って3D物体に動く照明を当てるサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  '定数・変数の宣言
  Const PI = 3.14159265359
  Const DIS = 0.04
  Dim m              As DAStatics
  Dim tran           As DATransform3
  Dim rote           As DATransform3
  Dim mesh           As DAGeometry
  Dim walls(0 To 4)  As DAGeometry
  Dim wall           As DAGeometry
  Dim lights(0 To 3) As DAGeometry
  Dim light          As DAGeometry
  Dim geo            As DAGeometry
  Dim full           As DANumber
  Dim cutoff         As Double
  Dim camera         As DACamera
  Dim geoimg         As DAImage
  'フォームをスクリーンの８０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
       Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  'DirectAnimationライブラリの初期化
  Set m = DAControl.MeterLibrary                                '← ①
  '----- 正方形の「板」のモデルデータをロード
  Set mesh = m.ImportGeometry(App.Path & "¥" & "square.x")      '← ②
  Set mesh = mesh.DiffuseColor(m.Gray)                          '← ③
  Set mesh = mesh.Transform(m.Scale3Uniform(DIS))               '← ④
  '奥の壁：そのままＺ軸マイナス方向(奥)に移動
  Set tran = m.Translate3(0, 0, -DIS)                           '↑ ⑤
  Set walls(0) = mesh.Transform(tran)                           '↓
  '左の壁：Ｙ軸に90度回転させてＸ軸マイナス方向(←)に移動
  Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)                   '↑
  Set tran = m.Translate3(-DIS, 0, 0)                           '| ⑥
  Set walls(1) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))         '↓
  '右の壁：Ｙ軸に-90度回転させてＸ軸プラス方向(→)に移動
  Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -90)                  '↑
  Set tran = m.Translate3(DIS, 0, 0)                            '| ⑦
  Set walls(2) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))         '↓
  '天井：Ｘ軸に90度回転させてＹ軸プラス(↑)に移動
  Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, 90)                   '↑
  Set tran = m.Translate3(0, DIS, 0)                            '| ⑧
  Set walls(3) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))         '↓
  '床：Ｘ軸に-90度回転させてＹ軸マイナス(↓)に移動
  Set rote = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -90)                  '↑
  Set tran = m.Translate3(0, -DIS, 0)                           '| ⑨
  Set walls(4) = mesh.Transform(m.Compose3(tran, rote))         '↓
  'それぞれの壁を組み合わせて「部屋」を作成
  Set wall = m.UnionGeometryArray(walls)                        '← ⑩
  '-----「ライト」
  Set full = m.DANumber(PI / 2)                                 '↑ ⑪
  cutoff = PI / 3 * 2                                           '↓
  '赤スポットライト：Ｚ軸回転
  Set lights(0) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Red)   '↑
  Set rote = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, 90)                   '|
  Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)                     '| ⑫
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.ZVector3, 120)              '|
  Set lights(0) = lights(0).Transform(rote)                     '↓
  '緑スポットライト：Ｙ軸回転
  Set lights(1) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Green) '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 90)               '| ⑬
  Set lights(1) = lights(1).Transform(rote)                     '↓
  '青スポットライト：Ｘ軸回転
  Set lights(2) = m.SpotLight(full, cutoff).LightColor(m.Blue)  '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.XVector3, -60)              '| ⑭
  Set lights(2) = lights(2).Transform(rote)                     '↓
  'ポイントライト：全体を照らす
  Set lights(3) = m.PointLight                                  '← ⑮
  'それぞれのライトを組み合わせる
  Set light = m.UnionGeometryArray(lights)                      '← ⑯
  '「部屋」と「ライト」を３Ｄ空間に配置
  Set geo = m.UnionGeometry(wall, light)                        '← ⑰
  'カメラの設置とレンダリング
  Set camera = m.PerspectiveCamera(DIS * 2.5, DIS * 2.5 - 0.001) '↑ ⑱
  Set geoimg = geo.Render(camera)                               '↓
  'コントロールにオブジェクトをセット
  DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, m.SolidColorImage(m.Black)) '← ⑲
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)
  DAControl.Start
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

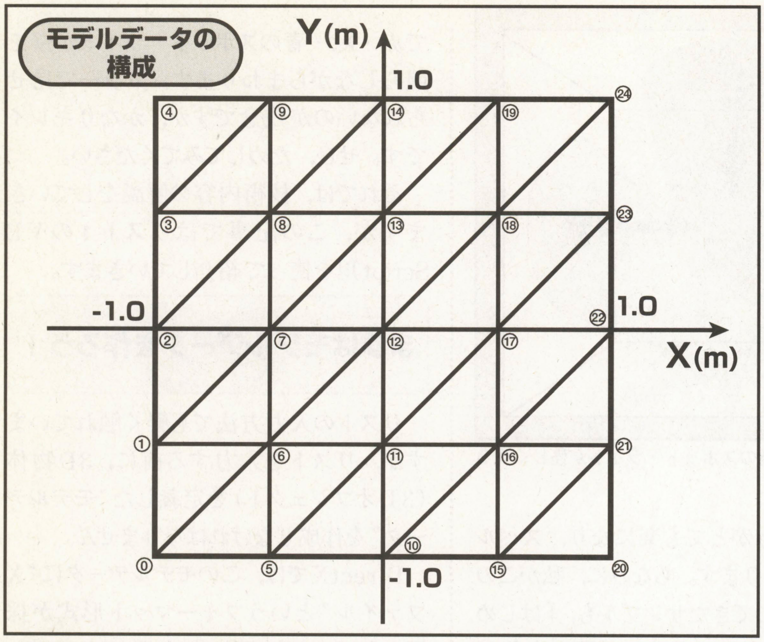
**入力方法**

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。

最後に，リストのコードを入力します。




《第2図》「2m×2mの正方形」のモデルデータは，このように25頂点32ポリゴンで構成する。これをもとに，あとで部屋を構成するわけだ

《リスト3》第2図の板のモデルデータとなるXファイル“square.x”

```
xof 0302txt 0032
Header {
 1;
 0;
 1;
}
Mesh {
25;
  -1.0;-1.0;0.0;,
  -1.0;-0.5;0.0;,
  -1.0; 0.0;0.0;,
  -1.0; 0.5;0.0;,
  -1.0; 1.0;0.0;,
  -0.5;-1.0;0.0;,
  -0.5;-0.5;0.0;,
  -0.5; 0.0;0.0;,
  -0.5; 0.5;0.0;,
  -0.5; 1.0;0.0;,
   0.0;-1.0;0.0;,
   0.0;-0.5;0.0;,
   0.0; 0.0;0.0;,
   0.0; 0.5;0.0;,
   0.0; 1.0;0.0;,
   0.5;-1.0;0.0;,
   0.5;-0.5;0.0;,
   0.5; 0.0;0.0;,
   0.5; 0.5;0.0;,
   0.5; 1.0;0.0;,
   1.0;-1.0;0.0;,
   1.0;-0.5;0.0;,
   1.0; 0.0;0.0;,
   1.0; 0.5;0.0;,
   1.0; 1.0;0.0;;
32;
   3; 0, 6, 5;,
   3; 0, 1, 6;,
   3; 1, 7, 6;,
   3; 1, 2, 7;,
   3; 2, 8, 7;,
   3; 2, 3, 8;,
   3; 3, 9, 8;,
   3; 3, 4, 9;,
   3; 5,11,10;,
   3; 5, 6,11;,
   3; 6,12,11;,
   3; 6, 7,12;,
   3; 7,13,12;,
   3; 7, 8,13;,
   3; 8,14,13;,
   3; 8, 9,14;,
   3;10,16,15;,
   3;10,11,16;,
   3;11,17,16;,
   3;11,12,17;,
   3;12,18,17;,
   3;12,13,18;,
   3;13,19,18;,
   3;13,14,19;,
   3;15,21,20;,
   3;15,16,21;,
   3;16,22,21;,
   3;16,17,22;,
   3;17,23,22;,
   3;17,18,23;,
   3;18,24,23;,
   3;18,19,24;;
 }
```

しかし，データがかなりの量になるため，リストとして手で入力するのはまず不可能です。一般的には，専用のソフトウエア（モデラーもしくはモデリング・ソフト）の助けが必要になってしまいます。

しかしそれでは，「お金をかけずにプログラミングする」というこの連載の主旨と外れてしまいます。解決法として，つぎのような手順を考えました。

まずは，単純な1枚の正方形で“板”のようなモデルデータを作ります。そして，プログラムの中でこの板を組み合わせて，部屋を作るのです。

## 板のモデルデータには注意点があった！

ここで，第2図を見てください。これが，組み合わせる前の板の状態です。

「なぜ正方形1枚じゃなくて，細かい三角形の集まりなの？」と思うかもしれませんね。単に1枚の正方形なら，四つの頂点データだけでいいのに，なぜか第2図の正方形は25個の頂点をもとにした32個の面（ポリゴン）から作られています。

これには，ちゃんとした理由があります。DirectAnimationでは，光の反射などの計算が，面ごとに行なわれます。これを“フラット・シェーディング”といいます。

つまり，1枚の正方形を使ってしまうと，その面全体が同じ“光りかた”をしてしまうわけです。丸いスポット・ライトを当てても，第1図のような効果（丸い光で中心が明るいこと）がだせないのです。

リスト3が，このサンプルで使用する「2m×2mの32ポリゴンからなる正方形」のモデルデータ（Xファイル）です。テキスト・エディタで入力して，“square.x”というファイル名で保存しておきましょう。

ちょっとデータ量が多くて，入力がめんどうかもしれません。しかし，モデルデータとしてはかなり少ないほうなのです（通常モデルデータをテキスト・エディタで入力して作ることはめったにない）。

なお，『Microsoft DirectX Media 5.1 Software Development Kit（以下DirectX Media SDKと略）』をインストールしている人は，“¥media¥geometry”フォルダの中に“quad5x10.x”というXファイルがあります。これはサイズが同じモデルデータですから，代わりにコピーして使っても問題ありません。

## 3D物体を組み合わせるテクニック

それではつぎに，板から部屋を作るテクニックを紹介しましょう。

まず，第3図を見てください。これは，先ほど作成した2m×2mの正方形の板を組み合わせて，部屋を作るイメージ図です。

プログラム上で読み込んだモデルデータ“square.x”は，原点（0, 0, 0）に配置されます。それを，それぞれ回転して移動させればいいわけですね。

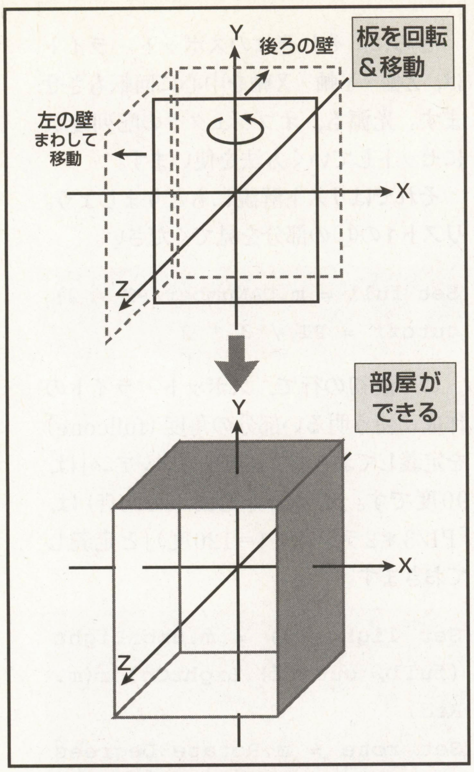
部屋を作るには，奥の壁・左右の壁・天井・床の計5枚の板が必要になります。手前の壁は，中が見えなくなってしまいますから不要です。

## 光源の種類を覚えている？

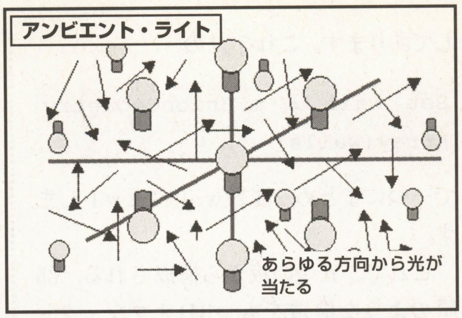
先月号でも紹介しましたが，光源の種類をもう一度復習しておきましょう。光源は，第4図～第7図のように，全部で4種類あります。

この中で，今回はスポット・ライトとポイント・ライトを使うことにします。3Dオブジェクトの部屋の中心に，三つのスポット・ライトと一つのポイント・ライトを配置して，スポット・ライトをそれぞれX・Y・Z軸を中心に回転させましょう。

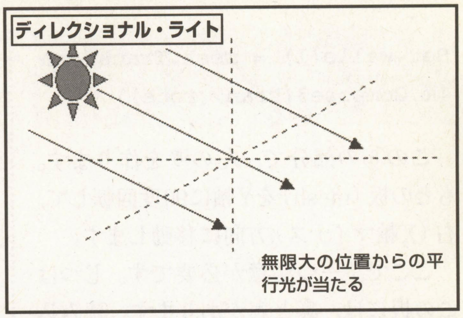
ポイント・ライトを配置しているのは，スポット・ライトだけでは部屋全体が真っ暗になり，スポット・ライトの当たる部分しか見えなくなってしまうためです（暗闇が好きな人は使わなくてもいいですよ）。



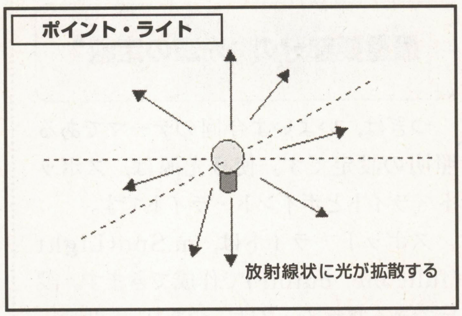
《第3図》板から部屋を作るイメージ



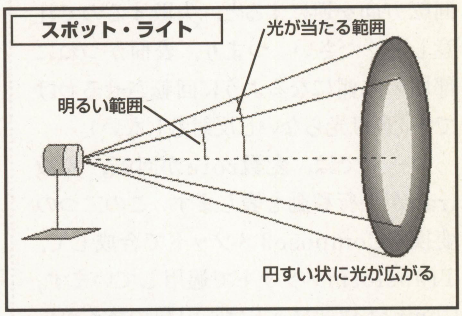
《第4図》アンビエント・ライトは，影ができない



《第5図》ディレクショナル・アリとは，太陽光と同じ



《第6図》ポイント・ライトは，裸電球と同じだ



《第7図》スポット・ライトは，円すい状に広がる

## プログラムの詳細解説

それでは，リスト1の中身についてくわしく解説していきましょう。

まずは，①の部分に注目してください。

```
Set m = DAControl.MeterLibrary
```

これは，DirectAnimationのプログラムで登場する，毎度おなじみの初期化コードです（一種のおまじない）。このサンプルでは，メートル座標系システム（MeterLibrary）を使用します。

```
Set mesh = m.ImportGeometry
("square.x")
```

この②の部分では，第2図で示した「1辺が2mの正方形」のモデルデータ“square.x”を，ImportGeometryメソッドで読み込みます。ファイル名は，フルパス（ドライブ名，フォルダ名を含ませる）または有効なURL形式で指定します。HTMLと同じフォルダにあれば，ファイル名だけでOKです。

```
Set mesh = mesh.DiffuseColor
(m.Gray)
```

この③のDiffuseColorメソッドは，物体の表面の色を設定します。ここでは，灰色（m.Gray）にしています。

```
Set mesh = mesh.Transform(m.
Scale3Uniform(DIS))
```

さらにこの④のm.Scale3Uniform(DIS)で，定数DIS倍（＝0.04倍）の縮小変換をTransformメソッドで適用します。つまり，読み込んだ物体(mesh)を灰色に着色して，一辺が2m×0.04＝0.08m（8cm）になるよう縮小します。これは，第2図のように原点（0, 0, 0）に置かれ，手前を向いた状態です。これを，1枚の板と思ってください。

つぎに，この板を複製して部屋のような3Dオブジェクトを作りだします。

## 3Dオブジェクトの複製と配置はどうやっている？

部屋を構成する板は，すべて同じものを使用します。必要な枚数は，左右・奥・天井・床の合計5枚になります。

毎回，ImportGeometryメソッドでモデルデータの“square.x”を読み込んでもかまいません。しかし形状が同じであれば，いったん読み込んでおいて，別の変数にコピーしていけばいいでしょう。

ここでは，オブジェクトの配列変数であるwallsにセットしていきます。配列の宣言は，Dim walls(4)です。この配列は，0～4までの5個の要素を含みます。カッコの中の数字4は“4個”ではなく，0～4まで（つまり5個）という意味です。

今，物体は変数meshに格納されています。この変数（mesh）を，回転や移動の変換をしてから配列変数であるwalls(0)，walls(1)，…，walls(4)にセットすれば，複製できたことになるわけです。

つぎに，リスト1の⑤を見てください。

```
Set tran = m.Translate3(0, 0,
-DIS)
Set walls(0) = mesh.Transform
(tran)
```

ここで，まず奥の壁を作ります。奥の壁は，そのまま後ろに移動すればいいわけですから，m.Translate3(0, 0, -DIS)の変換でOKです。これで，Z軸に「－0.04m」だけ平行移動します。そして，もとの物体meshにTransformメソッドで変換を適用して，walls(0)に格納します。これで壁は一丁あがりです。

```
Set rote = m.Rotate3Degrees
(m.YVector3, 90)
Set tran = m.Translate3(-
DIS, 0, 0)
```

```
Set walls(1) = mesh.Transform
(m.Compose3(tran, rote))
```

この⑥の部分で，左の壁を作ります。もとの板（mesh）をY軸に90度回転して，右（X軸マイナス）方向に移動します。

ここで，一つ注意が必要です。じつはこの板には，裏と表があります。読み込んだ状態（**第2図**）では，手前が表です。回転方向を逆にすると，失敗するので注意してください。つまり，表面がつねに部屋の内側になるように回転させるわけです（裏は光らないし反射もしない）。

コードでは，変数roteが回転，変数tranが平行移動を表します。この二つの変換をCompose3メソッドで合成して，Transformメソッドで適用しています。Compose3メソッドは，引数の後ろから適用されます。m.Compose3(tran, rote)の中の「(tran, rote)」の部分を逆にすると，変な場所に配置されてしまいます。つまり，回転した後に移動させなければならないのです。

これらの原理が理解できれば，残る左の壁（⑦）・天井（⑧）・床（⑨）の部分は同じですから，すぐにわかるでしょう。

さて，それぞれの壁が出来上りました。これらは，配列変数wallsにそれぞれ格納してあります。これを⑩の

```
Set wall = m.UnionGeometry
Array(walls)
```

で一つにまとめ，変数wallにセットします。

これで，五つの板から構成される，部屋のような構造をもつ3Dオブジェクト（wall）が完成します。

## 最重要部分の“光源の定義”

つぎは，いよいよ今回のテーマである照明の設定です。使う光源は，スポット・ライトとポイント・ライトです。

スポット・ライトは，m.SpotLight(fullcone, cutoff)で作成できます。設定できるパラメータは二つあり，fullconeは明るい部分の角度（DANumber型）を表し，cutoffは光が届く最大角（Double型）を表します（**第7図**）。つまり，fullconeの範囲では同じ明るさで，それ以上はcutoffの範囲までで減光するといったしくみです。

また，光源の色はLightColorメソッドで指定することができます。このサンプルでは，赤・緑・青という光の3原色のスポット・ライトを三つ用意します。

さらに，それぞれのスポット・ライトは，Z軸・Y軸・X軸を中心に回転もさせます。光源も，オブジェクトの配列変数にセットしていく方法を使います。

それではリスト解説にもどりましょう。**リスト1**の⑪の部分を見てください。

```
Set full = m.DANumber(PI / 2)
cutoff = PI / 3 * 2
```

この最初の行で，スポット・ライトの作成に使う明るい部分の角度（fullcone）を定義しておきます。「PI/2ラジアン」は，90度です。光の届く範囲（cutoff）は，「PI/3＊2ラジアン（＝120度）」と定義しておきます。

```
Set lights(0) = m.SpotLight
(full, cutoff).LightColor(m.
Red)
Set rote = m.Rotate3Degrees
(m.YVector3, 90)
Set lights(0) = lights(0).Tra
nsform(rote)
Set rote = m.Rotate3RateDe
grees(m.ZVector3, 120)
Set lights(0) = lights(0).Tra
nsform(rote)
```

この⑫の最初の行が，スポット・ライトを作成する部分です。色は赤で，これはlights(0)にセットしておきます。

スポットライトは，初期設定で原点（0, 0, 0）の位置で，Z軸マイナス方向，つまり手前から奥を照らす向きに配置されます。これに回転をあたえるため，まずRotate3DegreesメソッドでY軸（m.YVector3）に90度回転させておきます。つぎに，Rotate3RateDegreesメソッドでZ軸（m.ZVector3）に毎秒120度の回転をあたえています。

同様に，⑬の部分で「緑でY軸中心に毎秒90度の回転をするスポット・ライト＝lights(1)」，⑭の部分で「青でX軸中心に毎秒60度で回転するスポット・ライト＝lights(2)」を作ります。

```
Set lights(3) = m.PointLight
```

この⑮では，部屋全体を照らすため，ポイント・ライト（m.PointLight）を作り

---

**お気楽コラム**

## MSりーく情報

そろそろDirectXの新バージョン，『DirectX6』がお目見えします。これについては，正式リリースされた時点でくわしく紹介しようと思っています。

また，今冬のクリスマス商戦に，DirectX6対応のゲームがでまわるかもしれません。個人的には，今のうちに3Dfx社の『Voodoo2（ブードゥ）』ビデオボードを用意しておこうと思っています。調子にのって，Windows98のマルチモニタ機能を使うためVoodoo2の2枚差し！　なんてぜいたく。ボーナス払いですけど（笑）。

また，11月には，セガ・エンタープライゼスから次世代ゲーム機『Dreamcast（ドリームキャスト）』の発売が予定されています。スペックもすごいが，何といってもDirectXコンポーネントを搭載した『Microsoft Windows CE』が組み込まれているのです。DirectX愛好家の私には，うれしい限り。別に宣伝するわけではないですが，「これは買いだ！」。これもきっとボーナス払いでしょう（笑）。

ます。このポイント・ライトは，第6図のように，放射状の光を放つ豆電球のような光源です。これがないと，スポット・ライトの当たらない部分は，すべて真っ暗になってしまいます。

ライトの定義が終わったらこれをひとまとめにします。

```
Set light = m.UnionGeometry
Array(lights)
```

この⑯で，四つの光源をまとめて一つ(light)にします。

```
Set geo = m.UnionGeometry
(wall, light)
```

そして，この⑰のUnionGeometryメソッドで，部屋（wall）と光源（light）を同じ空間に配置して完了です。すべてが配置されたジオメトリは，変数geoに格納されています。

## カメラを通してレンダリング開始！

いよいよ最終工程です。リスト1の⑱の部分を見てください。

```
Set camera = m.PerspectiveCa
mera(DIS * 2.5, DIS * 2.5 -
0.001)
Set geoimg = geo.Render(came
ra)
```

ここでカメラ（PerspectiveCamera）を定義して，Renderメソッドで3Dから2Dへ投影させます。この工程を，“レンダリング”といいます。この処理により，DAImageオブジェクト（geoimg）が生成されます。

```
DAControl.Image = m.Overlay
(geoimg, m.SolidColorImage
(m.Black))
```

⑲の部分で，このイメージをコントロールのImageプロパティに代入します。背景が黒のベタ塗りのイメージm.SolidColorImage(m.Black)と，Overlayメソッドで合成してから代入しています。

```
DAControl.Sound = m.Import
Sound("demo6.mid").Sound.Loop
```

おまけとして，この⑳でサウンドを追加しています。“demo6.mid”というMIDIファイルを読み込み，Soundメソッドで DASoundオブジェクトに変換して，Loopメソッドでリピート再生を指示する，といった一連の処理を，1行でこなしています。そして，コントロールのSoundプロパティへ直接，代入しています。サウンドは今回のテーマではないので，⑳の部分は削除してもOKです。

これ以降の行では，コントロールのStartメソッドでアニメーションを開始させます。実行してみて，サイズが小さくて狭い場合や，大きすぎて目がまわってしまうときは，「Const DIS = 0.04」の値を0.01単位レベルで調整してください。大きくすると，部屋も大きくなります。

また，VBの場合は，UpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

## 次回は楽しい“イベント”が…？

さて，次回はDirectAnimationの“イベント”について紹介しようと思います。

マウスやキーボードのイベントを利用して，アニメーションを加えたりできるものですね。ダイナミックにユーザーの応対に合わせた，一種のゲームのようなものに仕上げることも可能です。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，DirectX Media SDKに含まれています。これをダウンロードする方法は，本誌『BASIC PROGRAM GET&RUN』のコーナーでくわしく紹介していますので，参照してください。

また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページを見てください（ただし英語）。

●http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

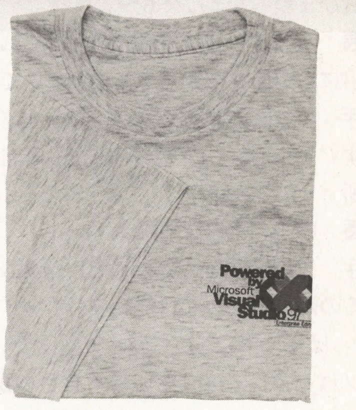
特別記念品付き

ダイレクトアニメーション

# DirectAnimation

## プログラム 投稿受付開始！

今月より，いよいよDirectAnimationプログラムの投稿を受け付けます。投稿されたプログラムは，マイクロソフト平井さんに審査していただき，優秀作品は特選投稿プログラムコーナーに掲載されます。何と，規定原稿料のほかに，マイクロソフト社から提供される『Visual Studio 97オリジナルTシャツ』をプレゼント！　どしどしご応募ください。

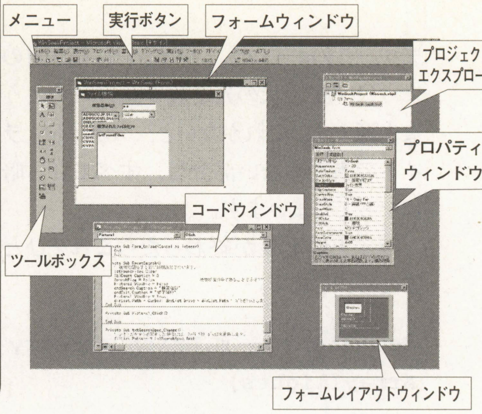



■投稿要項

DirectAnimationを使ったプログラムで，できるだけVBScriptで書かれたものが対象です（どうしてもできない場合はVBも可）。画像，サウンドなどは，著作権および肖像権などを侵害しないように注意してください。

投稿のきまりは，特選プログラムコーナーに準じますが，電子メールでも受け付けます。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「特選プログラムコーナー
DirectAnimation」係
電子メール：bm@jolls.co.jp

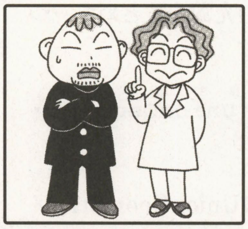



所長●竹宮恵亀　Illustration●神奈川のりこ

## 第5部　第13回　ファイルを扱うテクニック②<br>～ランダム＆バイナリ・アクセス

いよいよ新バージョンVB6.0が発売開始されますね。くわしくは，この記事の最後のページを見てください。

さて今月は，前回の続きとしてVBでの“ファイル”の扱いかたを紹介します。その中でも，ちょっと高度なテクニックである“ランダム・アクセス”“バイナリ・アクセス”について解説しましょう。



（左）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。フットサルを卒業し，いよいよフルコート・サッカーの初試合に望むことに。現在，90分間走り続けられるおまじないを思案中。

（右）第5部なのに，助手4号。沖縄旅行で三線をちょっとだけ習得。今はどうやって本皮の三線を手に入れるかを思案中。なお，研究所の経理とデザイナーとで沖縄民謡グループを結成したので，お座敷があればどこへでも出張いたしまする。

**Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）**
**ラーニング版23,800円**
**（アカデミック・パッケージ10,900円）**
**プロフェッショナル版77,800円**
**（アカデミック・パッケージ35,100円）**
**問い合わせ先**
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
**動作環境**
Windows95／NTが動作するマシン

### 夏が終わって気になるカッコ

**所長**　今年の夏も，終わってしまいましたね…。フランスではじまった夏，抜ける青空の下での観戦。そして，反射光がまぶしくきらめく沖縄の海。霧の中でボールを追いかけた，嬬恋高原サッカー合宿。夏をしめくくる，神宮花火大会。

**助手**　アンタ，この不景気にむちゃむちゃ遊びまわってまんなぁ～。

**所長**　えぇい，ボクのひと夏の美しい想い出に，関西弁でチャチャ入れないで！

**助手**　VB研の業務は大丈夫かいな。もうすぐ『オール・アバウトVisual Basic研究所／VBラヴ（仮）』がでるんやろ。

**所長**　勝手に企画するなぁ！

**助手**　（仮）で思いだしたけど，最近気になるのが“文末カッコ笑い文字”っすね。「やっぱり日本は弱いなぁ（笑）」とかいうヤツね。アレには，笑いの大きさの規模があるのって知ってる？

**所長**　例がよろしくない。ついでに言えば，知りません。

**助手**　（笑）より大きいのが（爆）で，たとえば「所長が沖縄でサイフ落としちゃってさ（爆）」と使うのね。さらに大きなものがあって，それが（核）だ。爆笑より大きなのは，核爆笑しかないと。

**所長**　ふ～ん。「ふとんがふっとんだ（核）」とか？

**助手**　それは（外）だな。

**所長**　が，がーん！（汗）

### まずは“ユーザー定義型”を覚えるのだ

**所長**　さっ，小ネタが終わったところで，今月は前回の続きね。先月は，ファイル操作の基礎知識からはじまって，シーケンシャル・アクセスの概要，そしてファイルやディレクトリ操作について説明した。

**助手**　うむ。ジミ～な内容であった。

**所長**　あのね，ジミでも基礎が大切なのよね。それじゃ今月は，ちょっと高度なテクニックとなる，“ランダム・アクセス”と“バイナリ・アクセス”について紹介していくぞ。

**助手**　ジミジミ～って感じ。よし，ワシがあとでおもしろい話をしてあげるから，読者のみんなもガマンしような。

**所長**　それじゃ，まずはじめにVBの“ユーザー定義型”について説明しておこう。以前も説明したけど，VBは“整数”や“文字列”など，さまざまなデータ型を取り扱うことができる。

**助手**　変数に「4649」っていう数字を入れたり，「夜露死苦」って文字を入れたりできるってことだよね。

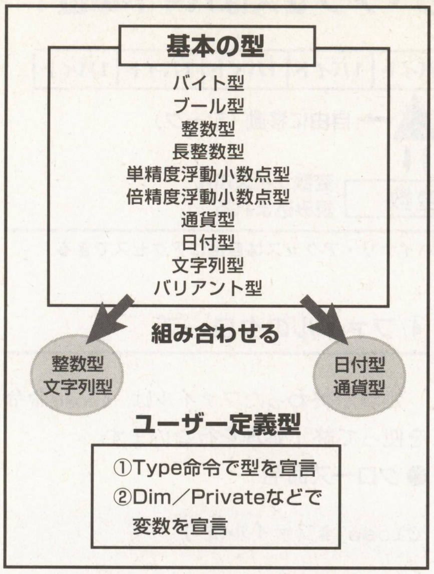
**所長**　これらのあらかじめ組み込まれているデータ型以外にも，自分のデータ型を定義する機能がVBには用意されている。ただし，これはあらかじめ組み込まれたデータ型を“組み合わせる”という形になるけどね（第1図）。

**助手**　たとえばどんな感じになるの？

**所長**　そうだな，個人情報についてのデータ型を作るとしたら，名前，住所，年齢から構成されるPerson型は，つぎのように定義できる。

```
Type Person
    Name as String * 20
    Address as String * 40
    Age as Integer
End type
```

**助手**　「String」っていうのが文字列で，「Integer」っていうのが整数なのね。




《第1図》ユーザー定義型の概念

所長　実際にPerson型の変数を使うには，ユーザー定義型の組み込まれている変数と同様に，つぎのように宣言する必要がある。

```
Dim n as Person
```

所長　また，ユーザー定義型の各要素にアクセスするには，プロパティと同じような方法を取る。

助手　各要素って，Person型なら名前(Name)や住所(Address)ってこと？

所長　そのとおり。つぎのように，代入／参照することになるわけだ。

●代入の場合

```
n.Name = "VB研所長"
n.Address = "東京都渋谷区"
n.Age = 32
```

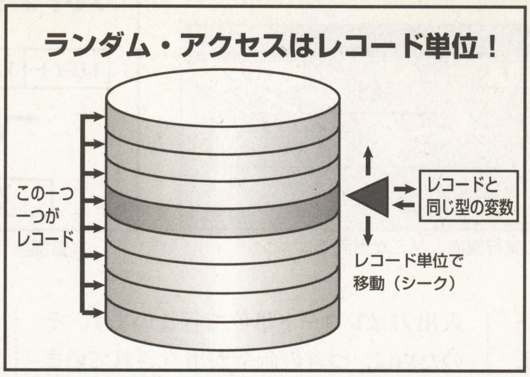
●参照の場合

```
Label1.Caption = n.Name
Label2.Caption = n.Address
Label3.Caption = str$(n.Age)
```

所長　ちなみに，Person型の変数がファイルに書き込まれるサイズを調べるには，Len関数を使用する。

```
Len ([変数名])
```

所長　このユーザー定義型は，これから紹介するランダム・アクセスとバイナリ・アクセスで重要な意味を持つから，しっかり理解しておいてほしい。




《第2図》これがランダム・アクセスだ！

## CDと同じよ“ランダム・アクセス”

所長　さて，それでは今月の本題に入ることにしよう。ちょっと復習しておくと，シーケンシャル・アクセスは，アナログ・レコードのように先頭から終端まで順を追ってアクセスしていく方法である。それに対してランダム・アクセスは，音楽CDのように好きな順番でアクセスできる方法なのだ。

助手　う～ん，大したちがいだね。

所長　ランダム・アクセスでは，“レコード”と呼ばれる固定長のデータサイズで入出力を行なう特徴を持つ。レコード単位なら，ランダムの名前のとおり，自由な順番で読み込んだり，内容を更新することが可能だ。

助手　ランダムなのにレコード？　もっとわかりやすく説明せい！

所長　そんなあなたは，第2図をご覧ください～。実際のプログラムでは，このようにユーザー定義型のデータを，レコードとして扱う。つまり，入出力の基本単位が“ユーザー定義型の変数”ということになるわけだ。

助手　さっきのPerson型なら，名前，住所，年齢をまとめて1レコードになるわけね。

所長　最近ものわかりイイね。ランダム・アクセスを使えば，つぎのような操作が可能になるぞ。

●N番目のレコードに移動する
●N番目のレコードを，ユーザー定義変数に読み込む
●ユーザー定義変数の内容を，N番目のレコードに書き込む
●ユーザー定義変数の内容を，末尾のレコードに追加する

所長　ランダム・アクセスは，固定長のデータを扱うときに便利なアクセス方法だ。たとえば住所録など，きまったサイズのデータを扱うデータベースなどによく使われているぞ[*1]。

## ランダム・アクセスのファイル操作

所長　つぎに，ランダム・アクセスを使った実際のファイル操作を紹介しよう。つぎのような方法で，入出力を行なうことになる。

### ①ファイルのオープン

ランダム・アクセスでファイルを開くには，Open命令でつぎのモードを指定します。

●ファイルのオープン

```
Open [ファイル名] For Random
As [ファイル番号] Len= [レコー
ド・サイズ]
```

レコード・サイズには，レコードとして使用するユーザー定義変数のファイル・サイズを指定します。先ほどのPerson型の場合，変数を利用するときはつぎのような指定になります。

```
Dim n as Person, personLen&
  personLen = Len(n)
    Open "test.dat" For Rand
om As #1 Len=personLen
```

### ②ファイルのシーク

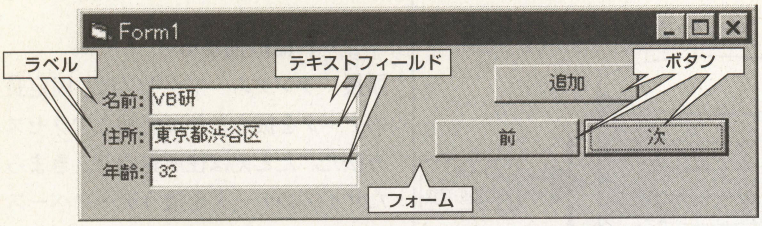
読み書きするレコードの番号を指定し

## VBのデータベース機能 *1

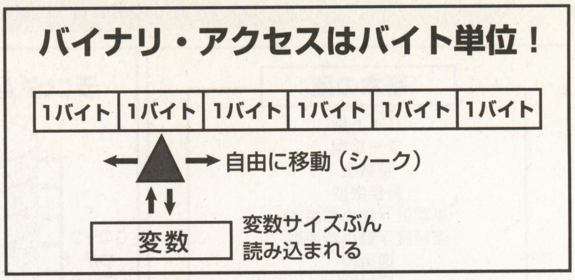
Technical Column

VB5.0／6.0には，『JET（ジェット）』と呼ばれるデータベース・エンジンが装備されている。これは，マイクロソフト社のデータベース・ソフト『Access（アクセス）』に搭載されているのと同じものだ。

これがあるため，自分で直接データベースのファイル入出力を行なうことは，ほとんどないだろう。




《写真1》サンプルの住所録の実行画面。ジミな画面でゴメン




《第3図》バイナリ・アクセスは自由にアクセスできる

たり,現在のレコード番号を得る関数・命令が利用できます。最初のレコードは,1からはじまります。

**●レコードの番号を指定する命令**

```
Seek #[ファイル番号], [レコード番号]
```

たとえば,10番目のレコード番号に移動する場合は,以下のように記述します。

```
Seek #1, 10
```

**●現在のレコードの番号を得る関数**

```
Seek(#[ファイル番号])
```

recNumに現在のレコード番号を得るためには,以下のように記述します。

```
recNum = Seek( #1 )
```

## ③入出力処理

ランダム・アクセスでは,ファイルの入出力はレコード単位で行ないます。そのために,つぎの命令が用意されています。

**●読み込み命令**

```
Get #[ファイル番号], [レコード番号], [変数名]  ※レコード番号は省略可
```

指定したレコード番号のデータを,変数に読み込みます。レコード番号を指定しないときには,Seekで指定したつぎのレコードが読み込まれます。

**●書き込み命令**

```
Put #[ファイル番号], [レコード番号], [変数名]  ※レコード番号は省略可
```

変数の内容を,指定したレコード番号に書き込みます。レコード番号を指定しないときには,Seekで指定したつぎのレコードに書き込まれます。

## ④ファイルのクローズ

処理が終わったファイルは,Close命令を使って終了処理を行ないます。

**●クローズ命令**

```
Close #ファイル番号
```

**所長** ランダム・アクセスのサンプルとして,

●フォーム ×1
●テキスト・フィールド ×3
●ラベル ×3
●ボタン ×3

で構成される簡単な住所録プログラムを,リスト1にあげておくぞ(写真1)。

**助手** でたなショボイ画面のプログラム。

## 自由気ままな“バイナリ・アクセス”

**所長** おつぎは,今回のもう一つのテーマである“バイナリ・アクセス”だ。

《リスト1》ランダム・アクセスを使った住所録プログラム・リスト

```
Option Explicit

'ユーザ定義型 Personの宣言
Private Type Person
    name As String * 20      '名前
    address As String * 40   '住所
    age As Integer           '年齢
End Type

Dim personLen&   'Person型のファイルサイズ
Dim position&    'レコード位置
Dim num&         'レコード数


'-------------------------------------------------
'   追加ボタンのクリックイベント
'-------------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
    Dim n As Person

    'Person型の変数に値を代入する
    n.name = Text1(0).Text
    n.address = Text1(1).Text
    n.age = Val(Text1(2).Text)

    'レコード数を1増やす
    num = num + 1

    'レコードを追加する
    Put #1, num, n

    'レコード位置を最後に
    position = num
End Sub
'-------------------------------------------------
'   前ボタンのクリックイベント
'-------------------------------------------------
Private Sub Command2_Click()
    Dim n As Person

    'レコード位置が最初または,なしの場合抜ける
    If position = 1 Or position = 0 Then
        Exit Sub
    End If

    'レコード位置を一つ前に
    position = position - 1

    'レコードを得る
    Get #1, position, n

    'レコードデータを表示する
    Text1(0).Text = n.name
    Text1(1).Text = n.address
    Text1(2).Text = Str$(n.age)
End Sub
'-------------------------------------------------
'   次ボタンのクリックイベント
'-------------------------------------------------
Private Sub Command3_Click()
    Dim n As Person

    If position = num Or position = 0 Then
        Exit Sub
    End If


    'レコード位置を一つ進める
    position = position + 1

    'レコードを得る
    Get #1, position, n

    'レコードデータを表示する
    Text1(0).Text = n.name
    Text1(1).Text = n.address
    Text1(2).Text = Str$(n.age)
End Sub
'-------------------------------------------------
'   フォームのロードイベント
'-------------------------------------------------
Private Sub Form_Load()
    Dim n As Person

    'Person型のファイルサイズを得る
    personLen = Len(n)

    'ファイルをオープンする
    Open "test.dat" For Random As #1 Len =
personLen

    'ファイルサイズからレコード数を得る
    num = (LOF(1) / personLen)

    If num = 0 Then
        position = 0
    Else
        '一つ目のレコードを得る
        position = 1
        Get #1, position, n

        'レコードデータを表示する
        Text1(0).Text = n.name
        Text1(1).Text = n.address
        Text1(2).Text = Str$(n.age)
    End If

End Sub
```

**助手**　略してバイアク。ちょっと話題の心臓がドキドキする青い薬の名前に似てるね。

**所長**　略しません。このバイナリ・アクセスは，バイト単位に自由にファイルをアクセスすることができるのが特徴だ。BMPファイルやAVIファイルなどの複雑なバイナリ形式のファイルを取り扱うには，このバイナリ・アクセスを利用することになるぞ（**第3図**）。

## ①ファイルのオープン

バイナリ・アクセスでファイルを開くには，Open命令でつぎのモードを指定します。

**●ファイルのオープン命令**

```
Open ［ファイル名］ For Binary As ［ファイル番号］
```

## ②ファイルのシーク

バイナリ・アクセスでも，ランダム・アクセスと同様にファイルを自由に移動することができます。ランダム・アクセスではレコード単位ですが，バイナリ・アクセスではバイト単位で位置を指定します。

**●ファイルの位置を指定する命令**

```
Seek #[ファイル番号]，［ファイル位置］
```

たとえば，ファイルの先頭から1,024バイト目に移動するときは，つぎのように記述します。

```
Seek #1, 1024
```

**●現在のファイル位置を得る関数**

```
Seek (#[ファイル番号])
```

現在のファイル位置をrecNumにバイト単位で得る記述は，つぎのとおりです。

```
recNum = Seek( #1 )
```

## ③入出力処理

バイナリ・アクセスでは，ファイルの入出力を自由に行なうことができます。

**●読み込み命令**（Get #）

```
Get #[ファイル番号]，［ファイル位置］，［変数名］ ※ファイル位置は省略可
```

指定したファイル位置のデータを，変数に読み込みます。ファイル位置を指定しないときには，Seekで指定したつぎの位置から読み込まれます。

**●書き込み命令**

```
Put #[ファイル番号]，［ファイル位置］，［変数名］ ※ファイル位置は省略可
```

変数の内容を，指定したファイル位置に書き込みます。ファイル位置を指定しないときには，Seekで指定したつぎのファイル位置に書き込まれます。

## ④ファイルのクローズ

処理が終わったファイルは，Close命令を使って終了処理を行ないます。

**●クローズ命令**

```
Close #ファイル番号
```

**所長**　バイナリ・アクセスは，自由度が高く効率もいいのだが，自分でファイルの構造を管理する必要がある。使用には，十分注意してほしい。というところで，今月はおしまい。

**助手**　今月は短いじゃん。さて，読者のみんな，ジミな話につき合ってくれて39！　ごほうびに，ユカイなクイズを紹介しよう～。

**所長**　ぱふぱふ～（←おなじみくち効果音）。

**助手**　冒頭で紹介した“文末カッコ文字”クイズ～。さて，前述したように，（笑），（爆），（核），（外），（汗）などがあるわけですが，ここで問題です。

A「所長っておモテになるから（毒）」
B「だっちゅーの（乳）」
C「つぐ美ちゃんって本当はいくつ？（影）」

**助手**　この中で，仲間外れはどーれだ。

**所長**　スッ…ごい，くだらない問題ありがとう，助手君。答は欄外を見てね。

**助手**　ワシの問題にケチつけるだぁ？　上等だ，リングにあがれ！　ここは一つ神奈川のりこ先生，お願いしま～す。

**所長**　ひぃ～（泣）。ら，来月は，文字列処理というまたジミなテーマの予定です～（倒）。

### プロ・アマ問わずイラスト大募集！

**助手**　あなたも所長と助手を描いてみない？　VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号（メール・アドレス）⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってくれ～。

**■あて先**
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basicイラスト』係

**所長**　また勝手に募集するな～。来月のイラストは，生きていた伝説の画伯先生の予定です。**助手**　誰それ？（嘘）

▲女子プロレスにくわしい神奈川のりこ先生が熱筆してくれた所長と助手。ちなみに技は架空のものです（爆(ボンバー)）

答：C　理由：これってOFコーナーの書式(フォーマット)じゃん

ついに最新バージョンが登場！

# Visual Basic6.0 詳細速報

Visual Basic研究所

Visual Basic Programming System for Windows Ver.6.0（日本語版）
オープン価格
《問い合わせ先》
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
《動作環境》
Windows95／98／NTが動作するマシン

## 価格と発売スケジュールに注目！

VB6.0がついに登場しました！

まず読者が一番気になるのは，価格でしょう。これは残念ながらオープン価格のためくわしくはわかりませんが，現行のVB5.0とそれほど変わらないようです。ちなみに，VB5.0ラーニング版の価格は，23,800円です（アカデミック・パッケージは10,900円）。

そして発売スケジュールは，**第1表**のようになっています。これを見てもわかるように，VB6.0は単体パッケージ発売の他，『Visual Studio』（VBのほかにVisual C++，Visual J++などを含んだ統合プログラム開発ツール）に含まれる形で発売されます。

また，VB5.0と同様に，つぎのような三つのエディションが用意されています。

**●ラーニング版**

「VBのプログラミングをこれからはじめたい」という人のためのもの。勉強用には，十分な機能を持っています。

**●プロフェッショナル版**

VBで，本格的にプログラムを開発する人のためのもの。実効速度が向上する『ネイティブ・コード・コンパイラ機能』の他，各種データベースへのアクセス機能をサポートしています。インターネット・アプリケーションも開発可能。

**●エンタープライズ版**

大規模な企業向けアプリケーションを開発する人のためのもの。プロフェッショナル版の機能に加えて，データベース・サーバやソースコード管理など，大規模プログラム開発に必要なツールが付属しています。

## VB6.0に追加された新機能

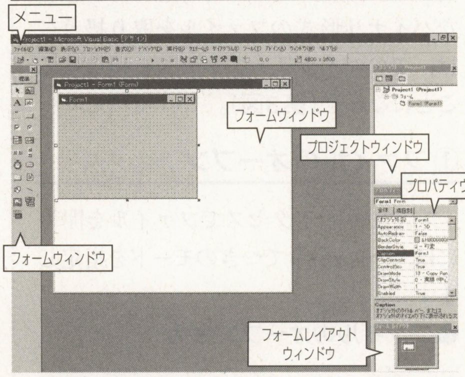
VB6.0は，基本的な開発環境はVB5.0とほどんど変わっていません。起動画面は，**画面1**のようになっています（標準EXEプロジェクトを選択した場合）。これを見ても，メニューが一部増えているだけで，ほとんどVB5.0と変わらないことがわかります。

ちがいとしては，まずプロジェクトの選択画面があげられます（**画面2**）。ここに表示されているプロジェクトのうち，つぎの三つが新設されたものです。

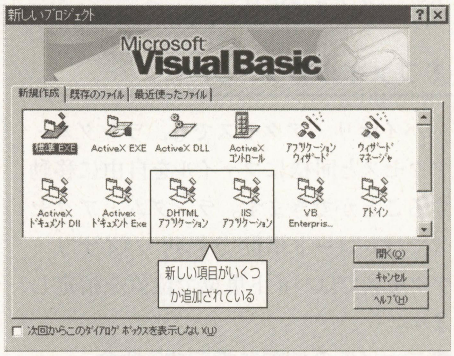
**①IISアプリケーション**
**②DHTMLアプリケーション**
**③データプロジェクト**

これらのプロジェクトを選択すると，各デザイナ（簡単にプログラムを作成するためのツール）が起動し，それぞれのアプリケーションを簡単に作成することができます。

VB6.0は，「VB5.0＋デザイナ」とイメージするといいでしょう。それでは，①～③について，一つずつ紹介していきましょう。




《画面1》VB5.0とほとんど変わらないインターフェースを装備している




《画面2》このように，いくつか新しいプロジェクトが増えているぞ

## インターネット・プログラムが作れるIISアプリケーション

みなさんは，インターネットを使ったサービス利用したことがありますか？チケット予約やオンライン・ショッピング，インターネット・ゲームなど，いろいろなサービスが用意されていますね。

『Internet Explorer（以降IEと略）』や『Netscape Navigator』などのWebブラウザを使うことで，各種サービスを受けることができるようになっています。

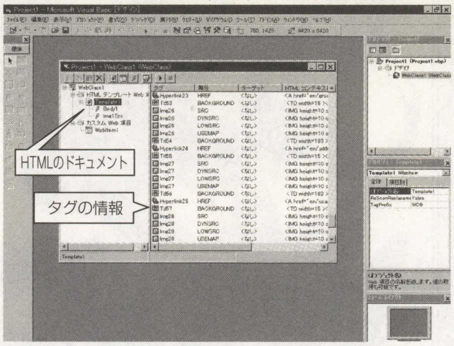
これらのサービスは，『CGI』と呼ばれる特殊な形式のプログラムがWebサーバ上で実行されているのです。ほとんどのCGIプログラムは，C言語やPerl言語で開発されています。

VB6.0では，こうしたサーバ側で実行されるCGIプログラム開発することが可

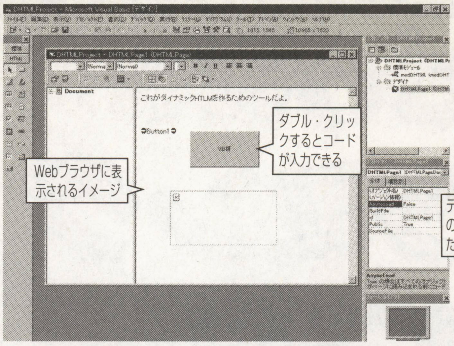
《第1表》日本での発売スケジュール

| | |
|---|---|
| '98年 9月 3日 | Visual Basic 6.0発表 |
| 9月25日 | Visual Studio 6.0プロフェッショナル版，エンタープライズ版発売開始 |
| 10月 9日 | Visual Basic 6.0，Visual C++ 6.0，Visual J++ 6.0 ラーニング版発売開始 |
| 10月23日 | Visual Basic 6.0，Visual C++ 6.0，Visual J++ 6.0 プロフェッショナル版，エンタープライズ版発売開始 |

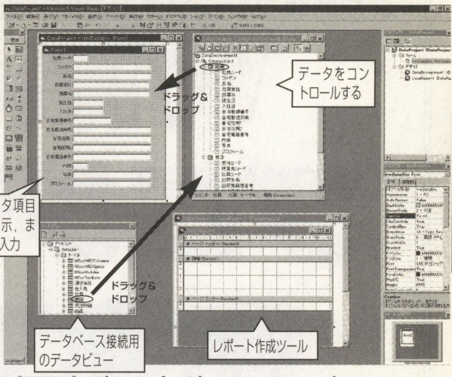
※Visual Basic 4.0／5.0をWindows98で使用するときは，いつくつかの注意することがあります。くわしくは，ユーザー・サポートに電話するか，つぎのインターネット・アドレスをご覧ください。
●http://www.microsoft.com/japan/developer/win98vs.htm




《画面3》IISアプリケーションでは，コードのみ記述することになる




《画面4》ダイナミックHTMLの画面もVBを使って作成できるのだ！




《画面5》データプロジェクトでは，データベース・アプリケーションを効率よく作成するためのツールが用意されている

能になりました（ただしWebサーバとしてマイクロソフトの『Internet Infomation Server（IIS）』を使う必要がある）。

こうしたCGIプログラムを，VBでは『IIS（もしくはWebClass）アプリケーション』と呼びます。それを開発するためのツールとして，WebClassデザイナを利用することができるのです（**画面3**）。

VB研の第4部では，インターネット対戦ゲームを作る企画がありました。当時はCGI部分をPerl言語で作成しましたが，これからはVBだけで作成することが可能になるわけです。

## ダイナミックHTMLを操れるDHTMLアプリケーション

IE4.0からは，“ダイナミックHTML”がサポートされました。これは，「ボタンにカーソルをかざすと色が変わる」というように，よりインタラクティブに，より動きのあるホームページ作成を可能にするものです。

ダイナミックHTMLの基本原理は，HTMLに埋め込まれた“VBScript”などのプログラムにより，画像やボタンなどを制御するものです。これにより，Webブラウザ内でダイナミックな処理を行なうことができます。

ダイナミックHTMLを使ったページは，従来のHTML同様にエディタで記述することもできます。しかし，画面のレイアウトやプログラム・コードのデバックは，いちいちWebブラウザで動作を確認する必要があり，非常にめんどうでした。

VB6.0は，画面のデザイン，プロパティの設定，コードの記述，デバック，実行まで，ダイナミックHTMLアプリケーションの作成をサポートしています（**画面4**）。これで，ダイナミックHTMLページを効率よく開発することができるようになりました。

## データベースを作るデータプロジェクト

VB5.0を使ってデータベース・アプリケーションを開発するには，

- **『DAO』や『RDO』などを使ってコードを記述する**
- **データ・コントロールを使ってテキストフィールドなどとデータを連結する**

といった方法を使っていました。

VB6.0では，このデータ・プロジェクトを選択することにより，ほとんどコードを記述することなく，画面や印刷用のレポートを作成することができます。いわば，Accessの便利な機能がVBに組み込まれたといえるのです（**画面5**）。

データプロジェクトの便利なポイントは，以下のとおりです。

- **データソースを自由に編集，作成できる**
- **ドラック&ドロップでインターフェース画面を作成可能**
- **レポート画面（印刷やHTML用）をAccessと同じ感覚で作成できる**

## ゲーム・プログラマーは急がずに！

このような強化がなされたVB6.0ですが，スタンドアローンでゲームを作成する（ネットワークなどを意識しない）プログラマーは，それほど急いでVB6.0を購入する必要はありません。

ただし，インターネット・プログラミングに関しては，大幅な機能強化がなされています。これからはインターネットでゲームを公開する機会も増えてくるでしょうから，興味のある人はぜひVB6.0を使ってみてください！

## Every Month Present
## VB6.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

**■あて先**
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント⑩』係

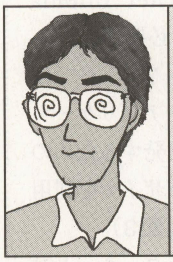
■'98年8月号の当選者は，青山義市さん（北海道北見市・23歳），井上雄平さん（山形県鶴岡市・15歳），高木孝太さん（神奈川県横浜市・14歳）です。おめでとうございます！

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

# Windows プログラミング 完全マスター

TEXT & PROGRAMMING●石川直人

## 第20回　プログラマー必見！ Windows98時代のプログラミング基礎知識



**石川直人**（Naoto Ishikawa）

*Profile*

秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。夏休みは，VB研所長&助手4号と沖縄旅行に。モバイル・グッズとして『mobio』を持っていき，所長の『ペルソナ』，助手の『Newton』と戦う。しかし，肝心のPHSの電波が届かず，この対決引き分けに（何の戦いなんだ）。

**Windows95の後継バージョンである新OS，Windows98がようやく発売されました。Windows98の情報に関しては，読者のみなさんもあちらこちらで目にしていると思います。ここでは，一般的な情報とはちょっとちがった，「プログラミングをする立場から見たWindows98」というテーマで紹介しましょう。**

### じつはWindows98は変化してない？

**Windows98＝Windows95＋Internet（インターネット） Explorer（エクスプローラ） 4.01＋α**

Windows98は，上記のような式で表現することができる，と言われます（**第1図**）。

Windows98を起動するとわかると思いますが，Windows 3.1からWindows95へバージョン・アップしたときのような大規模な変更はありませんでした（**写真1**）。『Internet Explorer 4.01（以降IE4と略）』を標準搭載したWindows98は，外見だけでなく内部的な仕組みも，Windows95と非常によく似ているのです。

Windows95は，登場してから3年近くものあいだ，公式にはバージョン・アップされていませんでした。しかし，実際にはバージョン・アップに相当するさまざまな手が加えられてきています。

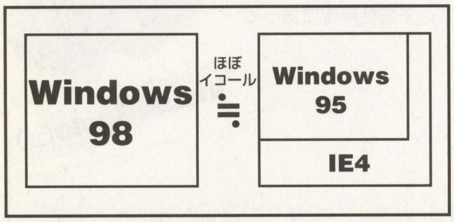
たとえば，プレ・インストール用である“OSR（OEM Service（サービス） Release（リリース））”と呼ばれる製品に対しては，何段階かのマイナー・バージョン・アップが行なわれてきました。“OSR2”などといった表現を聞いたことがある人も多いでしょう。それが，プレ・インストール版Windows 95のマイナー・アップデート・バージョンです（**写真2**）。

Windows95のOSR最新バージョンには，“USB”や“FAT32”など，Windows 98で新たに標準搭載されたいくつかの機能が，先行搭載されていました。IE3.x以降も，OSRバージョンには標準で搭載されるようになりました。

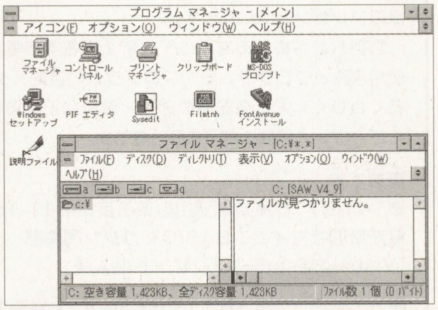
しかし，OSRシリーズは，あくまでメーカー向けのプレ・インストール用OSです。一般の人が，それのみを入手することはできず，新しくパソコン本体を購入する人だけが入手可能な製品でした。

また，Windows95には，『Service（サービス） Pack（パック）』という形でのマイナー・アップデートもありました（**写真3**）。こちらは，Windows95がすでにインストールされているマシンに対して，バグ・フィックスや細かな機能を追加するものでした。

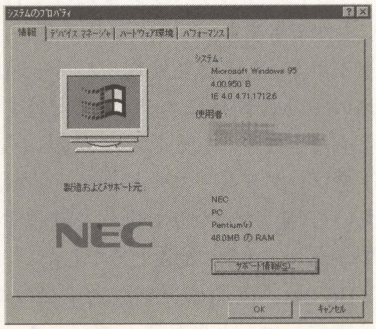
さらに，Windowsのシステムにまったく新しい機能を追加するマイナーアップデートも多数ありました。『DirectX（ダイレクトエックス）』や『ActiveMovie（アクティブムービー）』をはじめとするマルチメディア拡張機能（**写真4**），Windowsのシ



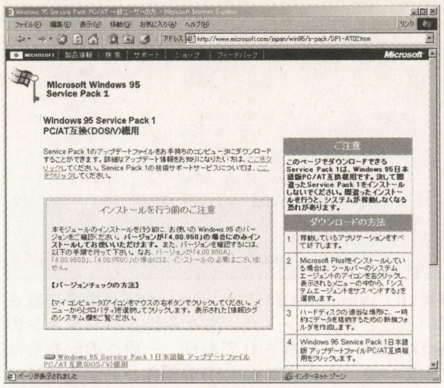

《第1図》Windows98の実体（？）は，Windows95にIE4をインストールしたものだ



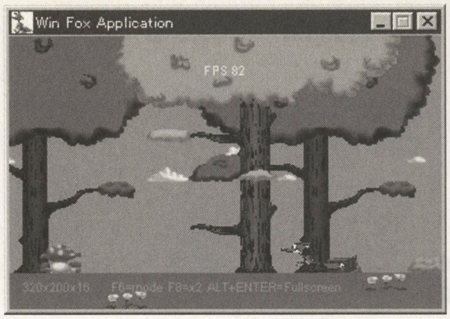

《写真1》Windows3.1の画面。Windows95とは見た目から大きくちがう



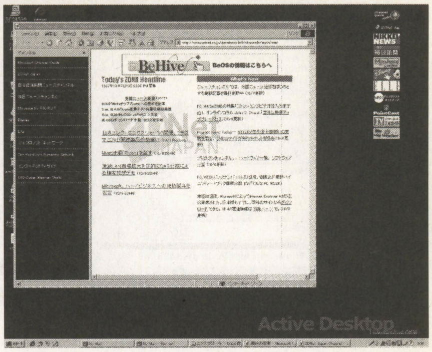

《写真2》[マイコンピュータ]を右クリックして[プロパティ]を選択すると，Windowsのバージョンが表示される。バージョンの末尾に「B」があれば，それはOSR2だ



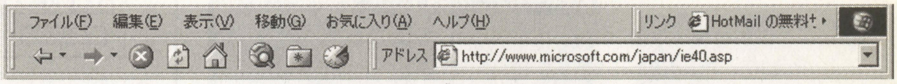
《写真3》Windows95のService Packは，マイクロソフトのホームページからダウンロードできる



《写真4》DirectXは，Windows95をマルチメディア・プラットフォームとして大きく躍進させた。これは，描画のスピードをチェックする『フォックス&ベア』の画面



《写真5》IE4は，単にWebブラウジング機能を追加するだけでなく，Windows95のシェル自体を拡張したことが特徴だ



《写真6》CoolBarなどの新しいWindowsコントロールは，Windows98環境では基本コントロールとなる

ェル自体を変更してしまうIE4（**写真5**）など，さまざまな機能拡張が発表されてきました。

以上の細かなバージョン・アップは，本来一つしか存在しないはずのWindows95を，実質微妙に異なるさまざまなバージョンへと変化させてしまいました。つまりWindows95は，製品としては一つのバージョンしか存在していませんが，実際には以上のようなさまざまなアップデートや機能拡張がほどこされた，異なる複数のバージョンが存在することになるのです。

そして，乱暴な言いかたをすれば，「Windows98は，上記のようなWindows95の変更をすべて盛り込んで一つのパッケージとした製品である」といえます。

もちろんWindows98は，最新のハードウエアへの対応（ドライバの標準化）や，いくつかのまったく新しい技術（『Windows Update』など）も追加されています。しかし，基本的にはWindows95のさまざまな変更点をすべて網羅した，ファイナル・アップデート・バージョンであるととらえてまちがいありません。

## Internet Explorer 4.01 標準搭載の意味を知る！

もちろん，Windows98にはWindows95とくらべて，さまざまなちがいがあります。ここでは，その相違点についてくわしく紹介していくことにしましょう。

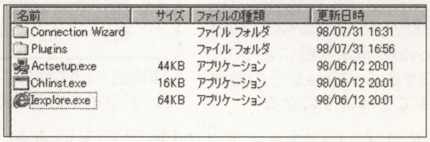
まず最大のちがいは，前述したようにIE4が標準でシェルとしてインストールされていることです。これは，普通のユーザーから見れば，単にインターネットが使いやすくなったということになるでしょう。しかし，プログラマーから見ると，このことは別の意味を持ってきます。

まず，IE4以降で追加された，新しい“Windowsコントロール”を確実に使用できる環境が用意されたことになります（**写真6**）。

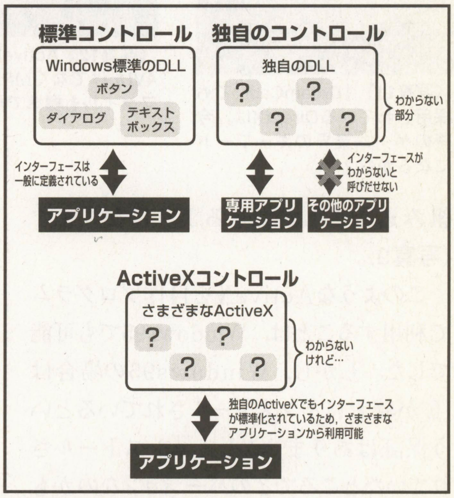
たとえば，プログラミング時に“Cool Bar（スクロールや再配置が可能なツールバー）”など新しいコントロールを使おうとする場合，従来のWindows95ではインストールされているDLLのバージョンを制限するなど，動作環境を指定する必要がありました。しかし，Windows98からはそのような指定なしで，確実にそれらの新しいコントロールを利用することができるようになります。

また，IE自体の機能を，プログラムから標準的に扱えるようになったことも重要なポイントです。

IEは，その機能のほとんどを“ActiveXコントロール（OCX）”として，メイン・プログラムの外に置いています。IEの実行ファイルである“iexplore.exe”のプロパティを見るとわかるとおり，実行ファイルのサイズはたったの64kバイトしかありません（**写真7**）。これは，IEの実行ファイルが，単なるActiveXコントロールの呼びだしもとであることを表しています（**第2図**）。



《写真7》多機能なアプリケーションIE4だが，その実行ファイルのサイズは，このようにたった64kバイトである

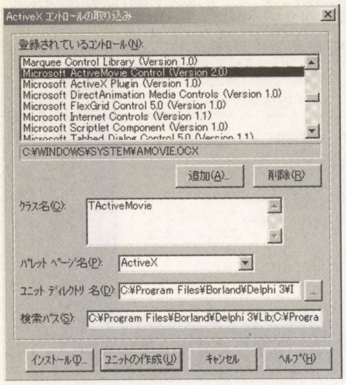


《第2図》最近のマイクロソフトのアプリケーションでは，共通機能を外部ファイル（ActiveXコントロール）とした設計のものが多い

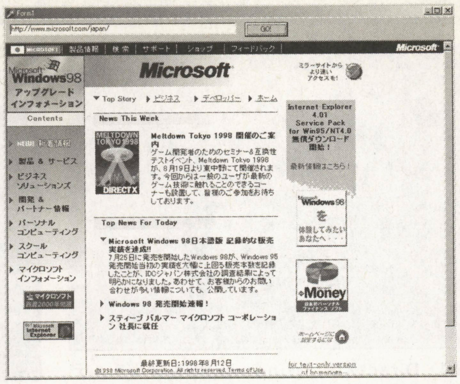
IEをはじめとする最近のプログラムは，その多くがActiveXコントロールを使うことによって，汎用的な機能を外部コンポーネント化しています。それらの機能を，コア・プログラムから呼びだすように作られているわけです。

そのように作られたActiveXコントロールは，別のプログラムから呼びだして使用することも可能です。たとえば，IEの表示機能は“ShDocView”というActiveXコントロールによって実現されています（**写真8**）。

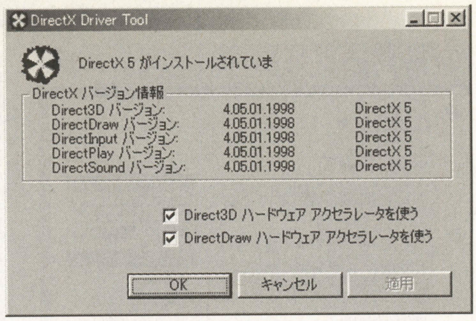
『Delphi』などのような32ビット・プログラム開発ツールでは，たいていActiveXコントロールを扱えます。その機能を使って，ShDocViewコントロールを取り込んでしまえば，簡単にIE4と同等のWebブラウズ機能を自作のプログラムに




《写真8》ActiveXコントロール化された機能は，他のアプリケーションからも呼びだして使うことができる

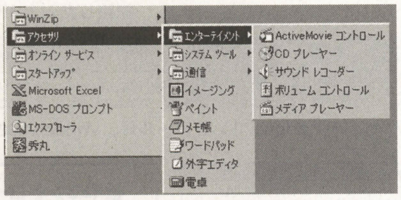



《写真9》Delphi 3で，IE4相当のWebページ表示機能を使用したアプリケーションを作成したところ

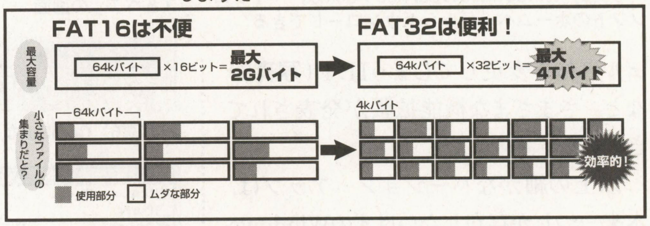



《写真10》Windows98には，DirectX5が標準搭載されていることがポイントだ。ちなみに次バージョンのDirectX6はすでに発表されており，一般への配布もはじまっている。とくにDirect3Dの機能が強化されているようだ

《写真11》『DreamCast』でも採用されているDirectXは，今後のゲーム業界のキーワードになるかも？




《写真12》ActiveMovieの標準搭載によって，AVIだけでなくMPEGやQuickTimeなどの動画ファイルも標準で再生できるようになる




《第3図》FAT32は，ファイル管理テーブルのサイズを拡張することによって，ドライブの容量ならびにクラスタ・サイズの制限をなくしている

組み込むことができるようになります（**写真9**）。

このようなActiveXを自作プログラムで利用することは，Windows95でも可能でした。しかし，Windows95の場合はIEが確実にインストールされているという保証はありませんし，インストールされていたところでどのバージョンなのかも明確ではありません。

それに対し，標準でIE4が搭載されているWindows98では，このようなことを気にする必要がなくなります。「Windows98用」と表記すれば，自由にIEの機能を呼びだすプログラムを作成することができるのです。

## DirectX5搭載により ゲーム・プラットフォーム確立

本誌連載『DirectXプログラミング入門』でもおなじみのマルチメディア・アプリケーション用APIセットDirectX。これも，Windows98には標準搭載されています（**写真10**）。

最近のWindows用ゲームではあたりまえのように使われているDirectXですが，これはWindows95では標準搭載されてはいませんでした。

そのため，DirectXを使用するゲームなどでは，ゲーム本体と一緒にDirectXドライバ・ファイルも配布するという形態が一般的でした。そのような場合に問題になるのは，DirectXのバージョンの問題です。

DirectXは，基本的に互換性を保ちながらバージョン・アップがなされてきました。したがって，DirectXが必要なプログラムを作る場合，必要最低限の古いバージョンをターゲットとして開発すれば，それ以降のどのDirectX上でもきちんと動作することになっています。

しかし，初期のDirectXは完成度がそれほど高くありませんでした。そのため，新しいDirectX上で動作したプログラムが，必ずしも古いDirectXドライバ上で動作するとは限りません。

しかし，Windows98では十分にバージョン・アップを重ねた，非常に完成度の高いDirectX5が標準装備されています。これで，DirectX対応ゲームの標準動作環境が確立されたことになりました。これからのゲーム・プラットフォームとしてのWindowsは，ますます有望なものとなったわけです（**写真11**）。

またWindows98には，DirectXの他にも，マルチメディア拡張機能としてActiveMovieが標準インストールされています。従来のAVI／MIDI／ウェーブ・ファイルのみならず，QuickTimeムービー／MPEGなどといったマルチメディア・データの再生が標準でサポートされるのです（**写真12**）。

## FAT32の採用で何が変わる？

Windows95から98への大きな変更点として，“FAT32”ファイル・フォーマットが採用されていることがあげられます。

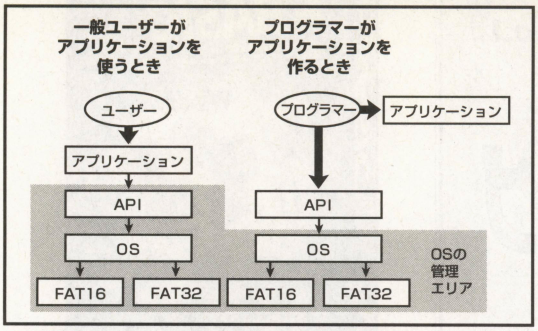
FAT32とは，従来のFAT16ファイル・フォーマットで存在したクラスタ数の制限を大幅に拡張しています。それにより，

- **2Gバイト以上のドライブ作成に対応**
- **クラスタ・サイズを小さくすることでディスクの使用効率を高める**

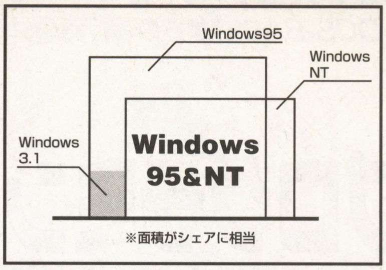
といったことが可能になる技術です（**第3図**）。

ところで，FAT32でフォーマットされたディスクは，従来のWindows95やDOS，Windows NTなどからは読めません。このように，まったく異なるディスク・フォーマットになってしまった場合，ディスクの読み書きに関するプログラムを作成するときには，どのような点に注意すればいいのでしょう？

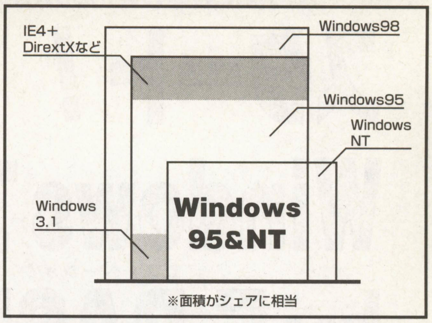
その答は，「プログラマーはそのようなディスク・フォーマットのちがいをとくに気にする必要がない」です。そのような低レベルのちがいを吸収するのがOSの役割であり，一般ユーザーだけでなくアプリケーション・プログラマーも対象になるわけです（**第4図**）。




《第4図》FAT16とFAT32のあいだには互換性がないが，一般のアプリケーション・プログラマーはそのことを意識する必要がない




《第5図》現在のWindows用アプリケーションのおおまかなプラットフォームの割合




《第6図》Windows98の登場によって，Windowsアプリケーションのプラットフォームはこのように変化する(かも)



ですから，従来どおりFAT16上でディスクからファイルの読み書きを行なうプログラムを書いたとしても，それはFAT32上で正常に動作します。

唯一，ディスクをファイル単位でなく，クラスタ単位などで読み書きするソフトを作る場合は，そのちがいを意識する必要があります。一般的には，プログラムを作り直す必要はないでしょう。

## これからはどのWindows対応でプログラミングする？

現在Windows用プログラムといえば，Windows95専用プログラムが主流です。

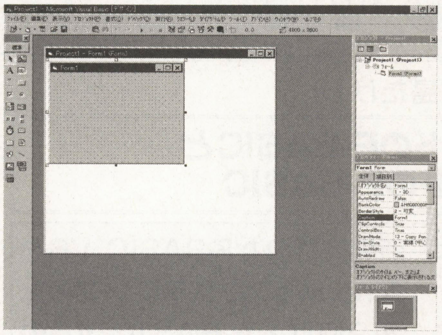
続いて，Windows95&NT 4.0両対応のプログラムがあり，そしてごく少数のWindows3.1対応プログラムやWindows NT4.0専用プログラムがあるといった状態です(**第5図**)。

ここにWindows98が加わることによって，そのプログラム・プラットフォームのバランスは，どう変化していくでしょうか(**第6図**)。

まず，今後もっとも多くなるのは，Windows95&98両対応プログラムでしょう。Windows98を単なるWindows95の拡張OSとしてとらえ，Windows95用プログラムとして開発することで，Windows98にも自動的に対応するというものです。

多少プログラム作成上の制限が増えますが，一部APIやアクセス権限などの部分に気をつければ，Windows NT4.0以降にも対応させることはむずかしくないでしょう。

続いて，Windows98と一部のWindows95で動作するプログラムというものも増えてくるはずです。一部のWindows



《写真13》Windows98に対応したVisual Basic 6.0がもうじき発売される。くわしくはVB研で紹介しているので，見てみてね

95というのは，要するに「Windows98で追加された機能に相当するコンポーネントをすべてインストール済みのWindows95」ということです。具体的には，

- **DirectX5以降，およびInternet Explorer 4.x以降がインストールされたWindows95**

などといった表現になると思われます。

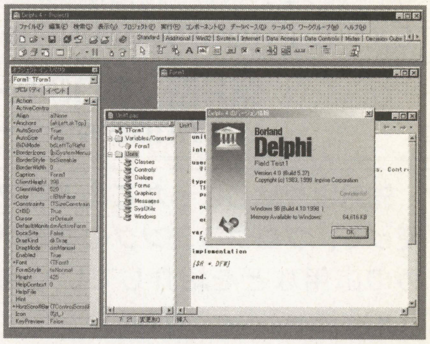
そして，Windows3.1対応のプログラムは，今後ますます少なくなっていくでしょう。一般的なアプリケーションとして新規に作成する場合，そのターゲットとしてWindows3.1を入れるメリットは，もはやほとんどありません。

## あなたのプログラム開発環境は？

プログラマーは，たいていWin32(Windows95／NT)開発環境に移行している人がほとんどでしょう。今後もその環境を使って，Windows95／98／NT 4.0対応ソフトを作ることができます。

Win16(Windows3.1)開発環境しか持っていない人は，この機会にWin32開発環境に移行したほうがいいでしょう。

むずかしいのは，すでにWin32開発環境を使っている人が，Windows98対応開発環境に移行すべきかどうかです。



《写真14》DelphiのWindows98対応版「Delphi 4」がもうじきでるぞ。次回でくわしく紹介する予定なので，お楽しみに

マイクロソフトからは，『Visual C++6.0』や『Visual Basic6.0』がすでに発売予定になっていますし(**写真13**)，インプライズ(旧ボーランド)からも『Delphi4』がアナウンスされています(**写真14**)。これらのツールは，Windows98で拡張された機能に対応し，なおかつWindows98での動作保証が確実に取れています。

しかし，私個人の意見としては，現時点では必ずしもそれらの新しい製品に飛びつく必要はないと思います。どうしてもWindows98あるいは新開発ツールの新機能を使いたいというのでなければ，Windows95用アプリケーションが開発できる環境があれば，当面はそれで十分だと思われるからです。

## まとめ というわけで新Delphiの予告

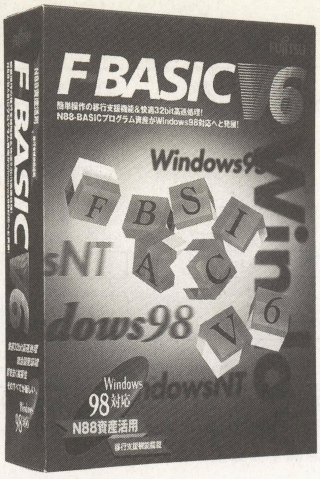
それでは，Windows98あるいは新開発ツールの新機能とは，具体的にどのようなものなのでしょうか？

というところで，今月はおしまいです。次回は，Windows98対応新開発ツールDelphi4の試用レポートをお届けしたいと思います。

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

# スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6

(エフ・ベーシック)




TEXT & PROGRAMMING●椛島たけし

## 第2回 DOSモードのF-BASICと Windowsモードのf-BASIC

**先月よりはじまったこの連載では，新発売されたF-BASIC V6を使って，プログラミングの基礎から，Windowsプログラミングのための応用などを紹介していきます。第2回は，F-BASIC V6の“DOSモード”と“Windowsモード”のちがいを紹介しましょう。**

椛島たけし
(Takeshi Kabashima)
Profile
熊本県生まれ。パソコンとの出会いは，中学生のとき電器店で。それ以来，N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在はプログラミングを生業とする毎日を過ごす。

### まずは復習 F-BASIC V6の特徴

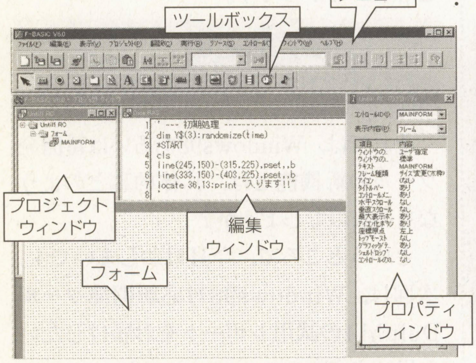
今月から，いよいよF-BASIC V6を使ってプログラミングを行ないます。その前に，F-BASIC V6の特徴を，簡単に復習しておきましょう。

F-BASIC V6は，プログラミングの四つの要素である

**①プログラム・リストの作成**
**②翻訳**
**③実行**
**④デバッグ（プログラムの修正）**

という作業を，画面の切り替えやプログラムの再起動をすることなく，すべて一つのシステムで行なうことができる“統合開発環境”です。

つぎに，**写真1**を見てください。これが，F-BASIC V6の画面構成です。プログラミングを説明するうえで必要になる単語ですから，まずはこれらの名称をしっかり覚えましょう。



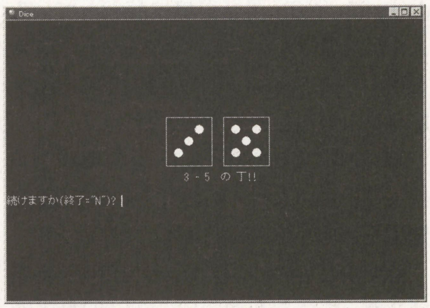

《写真1》F-BASIC V6の画面構成

### とりあえずプログラムを動かしてみよう

さて，いよいよプログラミングに突入するわけですが，「このウィンドウではこういった設定を…」といったむずかしい説明はやめましょう。まずは習うより慣れろ，簡単なプログラムを“動かす”ところからはじめることにします。

つぎの手順で，サンプル・プログラムを入力していきましょう。

①F-BASIC V6のメニューより[ファイル]-[新規作成]を選択し，ファイル名に“Dice.BAS”と入力して[OK]ボタンを押す。
②プロジェクトウィンドウ上に，“Dice.BAS”という名前の編集ウィンドウが表示されるので，**リスト1**のプログラムをキーボードから入力する。
③[翻訳]-[翻訳]を選択して，プログラムを翻訳。なお，はじめて翻訳を行なうときは，ここでプログラム・ファイルを保存する。
④翻訳終了のメッセージが表示されたら，[実行]ボタンを押す。




《写真2》DOSモードでのプログラム実行ウィンドウ。背景が地味だ

F-BASIC V6
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
《動作環境》
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

これで，**写真2**のような実行ウィンドウが開かれます。DOS-BASICを実行したときと同じような結果が表示されましたね。

F-BASIC V6の特徴として，従来のDOS -BASIC（N88-日本語BASIC，F-BASIC386，Microsoft Basicなど）と非常に互換性が高い“DOSモード”が用意

されています。このDOSモードを使えば，N88-日本語BASICユーザーも，今までとまったく同じ感覚でプログラミングできるのです。

## DOSモードの欠点は Windowsモードが補う！

F-BASIC V6のプログラミングには，2種類のモードが用意されています。その一つが，先ほど紹介したDOSモードです。

F-BASIC V6のDOSモードでは，従来のDOS-BASICで使用していた命令のほとんどをサポートしています。もちろん，LINEやCIRCLEなどのグラフィック関連の命令もサポートしていますので，たいていのプログラム資産をWindowsでも活用できるのです。

でも，気になることが一つ。DOSモードで作ったプログラムは，黒一色の背景画面に，文字や簡単なグラフィックを描画したものが多くなります。カラフルなWindowsの画面上では，どうしても地味に見えてしまいます。「やっぱり，グラフィカルなWindowsアプリケーションが作りたい！」といった気持ちになるのも当然ですよね。

そこで紹介するのが，F-BASIC V6のもつもう一つの“Windowsモード”によるプログラミングです。

Windowsモードを使えば，Windowsでおなじみのウィンドウやボタン，メニューなどを簡単に使うことができます。また，グラフィックやサウンド，さらには動画などの“マルチメディア機能”も，DOSモードにくらべると非常に簡単に操作することが可能になるのです。

## Windowsプログラミングの基本概念を知ろう！

Windowsモードでのプログラミングは，

- ●プログラム
- ●リソース
- ●プロジェクト

の三つの要素から成り立ちます。このうち，プログラムは今まで使ってきたコードリストのことです（命令文や計算式など）。

リソースとは，Windowsプログラムで“見える部分”，つまり画面のことです。もう少し具体的にいうと，ウィンドウそのものやボタン，それに載っている文字など，すべてがリソースとなります。

そのリソースを制御するのが，プログラムとなるわけです。ただし，通常のWindowsプログラミングでは，リソースもプログラムも一つとは限りません。い

《リスト1》サイコロをまわすプログラム・リスト（DOSモード用）

```
' --- 初期処理 --------------------------------------
dim Y$(3):randomize(time)
*START
cls
line(245,150)-(315,225),pset,,b
line(333,150)-(403,225),pset,,b
locate 36,13:print "入ります!!"
'
' --- サイコロの目を決める --------------------------
for J = 1 to 100
 DICE1 = int((6 * rnd)+1)
 DICE_NUM = DICE1:X=0
 gosub *DISP_NUM
 DICE2 = int((6 * rnd)+1)
 DICE_NUM = DICE2:X=11
 gosub *DISP_NUM
next J
'
' --- 丁か半かの判定 --------------------------------
KEKKA = (DICE1 + DICE2) mod 2
if KEKKA = 1 then
 HANTEI$ = "半!!"
 else
 HANTEI$ = "丁!!"
endif
locate 33,13:print DICE1;"-";DICE2;" の ";HANTEI$
'
' --- ゾロ目の判定 ----------------------------------
if DICE1 = DICE2 then locate 37,14:print "ゾロ目!!"
'
' --- 終了処理 --------------------------------------
locate 0,15:input "続けますか(終了=""N"")";ANS$
if ANS$ = "N" or ANS$ = "n" then end
goto *START
'
' --- サイコロの目を表示 ----------------------------
*DISP_NUM
if DICE_NUM = 1 then
 Y$(1)="　　　":Y$(2)="　○　":Y$(3)="　　　"
else if DICE_NUM = 2 then
 Y$(1)="●　　":Y$(2)="　　　":Y$(3)="　　●"
else if DICE_NUM = 3 then
 Y$(1)="　　●":Y$(2)="　●　":Y$(3)="●　　"
else if DICE_NUM = 4 then
 Y$(1)="●　●":Y$(2)="　　　":Y$(3)="●　●"
else if DICE_NUM = 5 then
 Y$(1)="●　●":Y$(2)="　●　":Y$(3)="●　●"
else
 Y$(1)="●　●":Y$(2)="●　●":Y$(3)="●　●"
end if
for I = 1 to 3
 locate X+32,I+8:print Y$(I)
next I
return
```

## F-BASICの歴史をひも解くと？

### Technical Column

ここで，ちょっと息抜きコラム。何と，「F-BASICの歴史を振り返ってみよう？」という企画です。

下の表を見るとわかるように，F-BASICはその時代の環境に合わせて，つねにバージョン・アップを繰り返しています。こんなに息の長い，歴史のあるソフトウエアは“まれ”といえるかもしれません。

この歴史の中で注目すべき点は，“互換性”を強く意識している点です。「以前の資産はそのままに，なおかつ機能も拡充していく」という開発者の姿勢は，高く評価したいと思います。

また，マイクロソフトの『Microsoft Basic』やNEC『N88-日本語BASIC』など，富士通以外のメーカー製BASIC言語からの移植を考慮していることもポイントです。

今後も互換性の高いバージョン・アップを行ない，ユーザーの信頼を裏切らずにいてほしいと願っています。

《年表》F-BASICの歴史

| 年 | 製品名 | 対応機種，特徴 |
|---|---|---|
| 1986年 | F-BASIC86 インタプリタ／コンパイラ | FMR MS-DOS用 |
| 1987年 | F-BASIC86 HG インタプリタ／コンパイラ | FMR MS-DOS用 |
| 1993年 | F-BASIC/Winコンパイラ V1.1 | Windows3.1用。Windows上で動作する，はじめてのF-BASIC |
| 1994年 | F-BASIC/Winコンパイラ V2.1 | Windows3.1用。Windows GUI機能，OLE機能などの追加。現在のF-BASICの原形 |
| 1995年 | F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1 | Windows3.1／Windows95（16ビット）用。操作性の向上，マルチ・フォント対応，バイナリ・ファイル・アクセス機能の追加 |
| 1996年 | F-BASIC95（V4.1） | Windows95用，V3.1も添付。Windows95（32ビット）への対応 |
| 1997年 | F-BASIC97（V5.0） | Windows95／NT用，V3.1も添付。印刷機能の強化。Windows NT（32ビット）への対応 |
| 1998年 | F-BASIC V6（V6.0） | Windows95／98／NT用，V3.1も添付。移行支援機能の追加，Windows98対応 |

くつものリソースやプログラムを，まとめて管理する必要がでてきます。この管理するものが，三つめの要素のプロジェクトになるわけです。

## Windowsプログラミングに挑戦！

それではつぎに，実際にどのようにWindowsモードを使うのか，リスト1を修正しながら見ていきましょう。

**● プロジェクト・ファイルを作成する**

①F-BASIC V6のメニューから，[プロジェクト]-[新規作成]を選択する。
②[新規作成]の画面が表示されたら，ファイル名に“WinDice.MAK”と入力して[OK]ボタンを押す。
③プロジェクトビューワが表示され，プロジェクトウィンドウ上に“WinDice.MAK”と表示される。

**● プログラム・ファイルを読み込む**

①[ファイル]メニューの[開く]を選択する。
②[ファイルのオープン]ウィンドウで，“Dice.BAS”ファイルを指定する。

**● リソース・ファイルを作成する**

①[ファイル]メニューの[新規作成]コマンドを選択する。
②[種別]で「リソースファイル(*.RC)」を選択し，ファイル名に“WinDice.RC”と入力して[OK]ボタンを押す。
③プロジェクトウィンドウ上に，リソースファイルとプロパティウィンドウが表示される。
④プロパティウィンドウを表示させ，[テキスト]項目の内容を「MAIN FORM」から「WinDiceプログラム」に変更する。

**● プロジェクト・ファイルへの登録**

ここで，プログラム・ファイル“Dice.BAS”を，プロジェクト・ファイル“WinDice.MAK”に登録します。

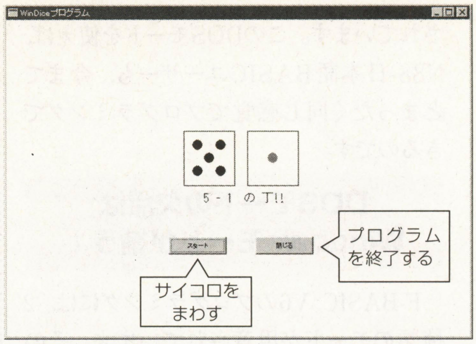
①[プロジェクト]-[モジュール]を選択する。
②[モジュールの登録]の画面が開いたら，[未登録のモジュール]から“Dice.BAS”を選択し，[登録>>]ボタンを押す。
③[プロジェクトモジュール]に“Dice.BAS”が移動したら，[OK]ボタンを押す。

つぎに，リソース・ファイル“WinDice.RC”を登録します。

①[プロジェクト]-[環境]を選択する。
②[プロジェクト環境]のウィンドウが開いたら，[リソースファイル]で“WinDice.RC”を選択し，[OK]ボタンを押す。

## 実行すると確かにイメージがちがう！

これで，Windowsモードでプログラミングする準備が整いました。それでは，ちょっとこの段階で一度実行してみましょう。




《写真3》Windowsモードでのプログラム実行ウィンドウ。立派なWindowsアプリケーションだ

F-BASIC V6のメニューより，[翻訳]-[翻訳]を選択して，無事翻訳が終了したら[実行]ボタンを押してください。白いウィンドウが表示されます。

DOSモードで作ったときは，背景が黒い画面で表示されました。しかしこのWindowsモードでは，背景が白い画面で，さらにウインドウ・タイトルに「WinDiceプログラム」と表示さています。

ちょっとWindowsアプリケーションらしくなってきましたね。

## 関数を理解しよう！

### Technical Column

現在のプログラミング環境における関数とは，従来のDOS-BASICでは“命令”と呼ばれていたものに相当します。ここでは，F-BASIC V6で用意されている関数から，いくつかをピックアップして紹介しましょう。

**● randomize**

乱数のもととなる系列を変更します。これは，乱数表を変更するというイメージをもってください。

リスト1では，

```
randomize(time)
```

とすることで，プログラムが起動する時間により，rnd関数で使用する乱数系列を変更しています。

**● rnd**

0〜1の乱数値を返します。乱数値とは，無作為な（適当な）値です。

**● int**

整数の値を返します。

**リスト1，リスト2の**

```
int((6 * rnd) +1)
```

では，1以上6以下の任意の値が返されます。

**● #INCLUDE**

別ファイルの内容を取り込みます。

```
#INCLUDE "windows.bi"
```

は，F-BASIC V6でWindowsプログラムを作成するときの“きまり文句”です。詳細は，この連載で解説しますが，今回は何も疑わず入力してください。

**● WAITEVENT**

イベントが発生するまで待ちます。イベントが発生すると，該当の処理を呼びだします。

**リスト2**の場合，ボタンが押されるまで待ちます。ボタン1／ボタン2が押されると，それぞれBUTTON1_ON／BUTTON2_ONを呼びだします。

一度イベントが発生すると終了しますので，リスト中では

```
while 1
    WAITEVENT
wend
```

として無限ループを作成し，何度もボタンが押せるようにしています。

## コマンドボタンを使ってみよう

さてつぎは，ボタンが押されたらプログラムが動作するように変更します。

①ツールボックスから，コマンドボタンをマウスで選択する。
②マウス・カーソルをフォーム上へ移動させ，貼り付ける位置がきまったら，マウスをクリックする。
③プロパティウィンドウを表示させ，[テキスト]項目の内容を「Button1」から「スタート」に変更する。同じように，「終了」ボタンも作成する。
④フォーム上のコマンドボタンをダブル・クリックする。コマンドボタンに関するプログラムのひな型が，新しいファイル“Mainform.sub”に表示される。
⑤“Mainform.sub”に表示されたプログラム・リストをコピーして，“Dice.BAS”の最後に貼り付ける。
⑥“Dice.BAS”をリスト2に修正する。
⑦翻訳・実行する。

これで，写真3のように[スタート]ボタンをクリックするとサイコロが回転し，[終了]ボタンでプログラムが終了するようになりました。これなら，立派なWindowsアプリケーションと呼べるでしょう。

## Windowsモードは“イベント駆動型”だ！

これまでのDOS-BASICは，その処理が先頭から順番に実行される“手続き処理型”と呼ばれていました。これに対し，Windowsプログラムは，「ボタンが押された」「マウスがクリックされた」というように，イベントが発生したときにそれに対応する処理を行ないます。これを，“イベント駆動型”または“イベントドリブン型”と呼んでいます。

F-BASIC V6は，DOSモードとWindowsモードを使うことで，手続き処理型とイベント駆動型の2種類の処理方法に対応しているわけです。

次回は，Windowsモードを中心に，さらにプログラムを作り込んでいく予定です。お楽しみに！

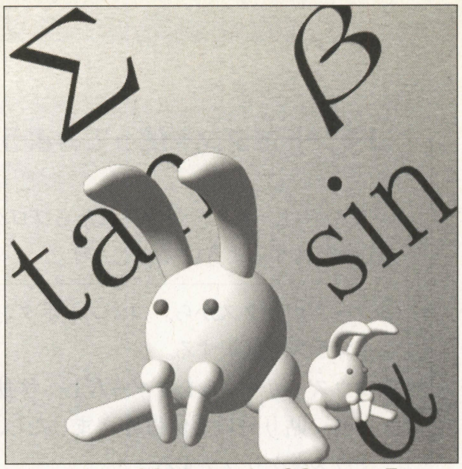
**F-BASIC97**
**プログラミングのすべて**
価格2,700円（＋税）
**好評発売中！**
まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の1冊です。BASIC言語の基礎知識をはじめ，DOS-BASICからの移植実例，他にもF-BASICについての250以上のQ&Aなど，たくさんの情報を満載！ CD-ROMには，サンプル・プログラムやWindows対応F-BASIC（期間限定版）などを収録しています。
問い合わせ先
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

《リスト2》サイコロをまわすプログラム・リスト（Windowsモード用）

```
#include "windows.bi"
'
' --- 初期処理 ------------------------------------
dim Y$(3):randomize(time)
declare sub BUTTON1_ON edecl ()
declare sub BUTTON2_ON edecl ()

while 1
 WAITEVENT
wend

end
'
' --- イベント処理 --------------------------------
sub BUTTON1_ON() 'ボタン1が押された時の処理
'*START
 cls
 line(245,150)-(315,225),pset,,b
 line(333,150)-(403,225),pset,,b
 locate 36,13:print "入ります!!"
'
' --- サイコロの目を決める -------------------------
 for J = 1 to 100
  DICE1 = int((6 * rnd)+1)
  DICE_NUM = DICE1:X=0
  gosub *DISP_NUM
  DICE2 = int((6 * rnd)+1)
  DICE_NUM = DICE2:X=11
  gosub *DISP_NUM
 next J
'
' --- 丁か半かの判定 -------------------------------
 KEKKA = (DICE1 + DICE2) mod 2
 if KEKKA = 1 then
  HANTEI$ = "半!!"
  else
  HANTEI$ = "丁!!"
 endif
  locate 33,13:print DICE1;"-";DICE2;" の ";HANTEI$
'
' --- ゾロ目の判定 ---------------------------------
 if DICE1 = DICE2 then locate 37,14:print "ゾロ目!!"
'
' --- 終了処理 -------------------------------------
 'locate 0,15:input "続けますか(終了=""N"")";ANS$
 'if ANS$ = "N" or ANS$ = "n" then end
 'goto *START
'
 exit sub
'
' --- サイコロの目を表示 ---------------------------
*DISP_NUM
 if DICE_NUM = 1 then
  Y$(1)="      ":Y$(2)="  ●  ":Y$(3)="      "
  color 2
 else if DICE_NUM = 2 then
  Y$(1)="●    ":Y$(2)="      ":Y$(3)="    ●"
 else if DICE_NUM = 3 then
  Y$(1)="    ●":Y$(2)="  ●  ":Y$(3)="●    "
 else if DICE_NUM = 4 then
  Y$(1)="●  ●":Y$(2)="      ":Y$(3)="●  ●"
 else if DICE_NUM = 5 then
  Y$(1)="●  ●":Y$(2)="  ●  ":Y$(3)="●  ●"
 else
  Y$(1)="●  ●":Y$(2)="●  ●":Y$(3)="●  ●"
 end if
 for I = 1 to 3
  locate X+32,I+8:print Y$(I)
 next I
 color 0
 return
end sub

sub BUTTON2_ON()'ボタン2が押された時の処理
 end
end sub
```

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

# 先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座



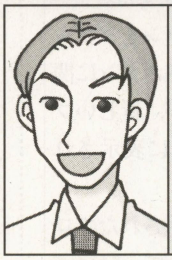
CG Illustration●Susumu Tamura

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

## 第78回　力の合成・分解をパソコンでシミュレートしてみよう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

「1本では折れる矢も，3本束ねれば折れない。だからみんなで力を合わせよう」というお話がありますね（毛利家のエピソード）。今月は，この“力の合成”をテーマにしましょう。みなさんが重いものを持ちあげるとき，1人よりも2人で一緒に持ちあげたほうが楽ということは，経験的にわかると思います。このような力の合成を科学的に分析し，パソコンでシミュレートしてみましょう。



**東 幸太**（Kouta Azuma）

*Profile*

夜中に，近くの店まで足を伸ばして買ってきたWindows98。しかし，いろいろなアップデート・モジュールを用意しないと，手元のマシンでは動かないようだ。インターネットで探してみると，ファイルはあるもののサイズが数Mバイトもあって，ダイヤルアップ・ユーザーの悲哀を味わっている今日このごろ（泣）。

### 力を合わせるとなぜ楽なの？

“物体を持ちあげる”ということは，言いかたを変えると“物体に加わる重力よりも大きな上向きの力を加える”となります。

**第1図**のように，1人でものを持ちあげようとする場合を考えてみましょう。この場合，ものの重さに打ち勝つために必要なすべての力を，1人でださなければなりません。

これに対し，**第2図**のように2人で持ちあげると，1人のときよりも小さい力で持ちあげることができます。これは，物体を持ちあげるために必要な上向きの力を，2人で分担しているためです。

1人1人がだしている力を“合成”した力が，物体を持ちあげるという一つの力になっているのです。

しかし，2人の場合でも，**第3図**のように引っ張る方向が水平に近くなってくると，1人のときより大きな力が必要になってしまいます。つまり，二つの力を合成して一つの力として取り扱う場合には，単に力を合計してやればいいというものではありません。力の“向き”を考えて計算しなければならないのです。

### 具体的な数字をだして考えてみよう！

つぎに，**第4図**を見てください。

このように，物体に加わる力が特定の直線上にある場合には，力の合成は簡単に計算できます。個々の力の大きさを，向きによって符号をつけて合計すればいいわけです。

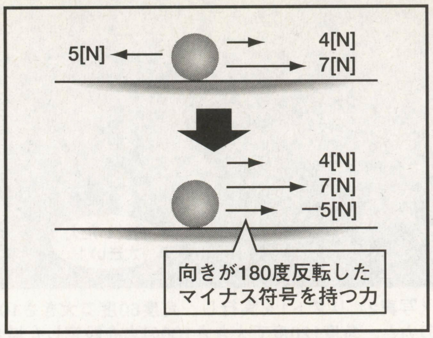
たとえば**第4図**の場合は，右方向に4[N]*1と7[N]の二つの力がありますね。これに対して左方向には，5[N]の力が加

> **N（ニュートン）*1**
>
> **Technical Column**
>
> 力の大きさを示す単位。1[N]の力は，他に何も力が加えられていない1[kg]の物体を，1[m／s²]の加速度で加速させる力になる。10[kg]の物体に加わる重力は，10[kg]の物体を約9.8[m／s²]（重力加速度）で加速させる力になるため，約98[N]となる。

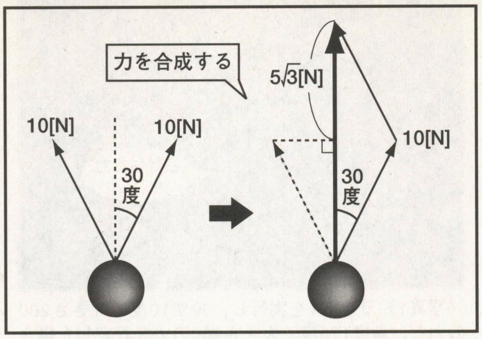
《第1図》重たいものを1人で持ちあげる

《第2図》2人で持ちあげると楽！

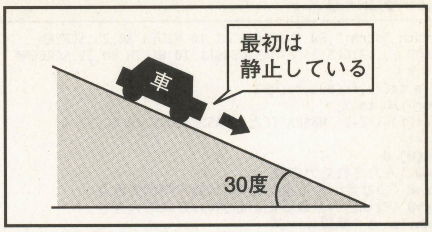
《第3図》角度が開くと2人でも重い！



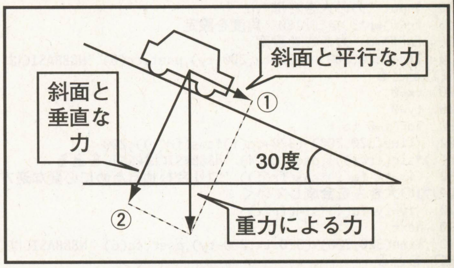
《第4図》直線上での力の合成



《第5図》平面上での力の合成



《第6図》斜面に車が静止していると？



《第7図》車に作用する力

わっています。右方向を正の向き，左方向を負の向きとして考えると，「左方向に5[N]」という力は，「右方向に−5[N]」という力に置き換えられます。よって，物体に加わる力は，

4+7+(−5) =6[N]

というように計算できます。

## 力の向きがナナメのときは注意！

それではつぎに，第2図や第3図のように，加わる力が特定の直線上にない場合を考えてみましょう。

このように，力の向きが直線上ではなく“平面上”にある場合は，力の合成をベクトル*2計算によって行なう必要があります。たとえば第5図のように，2人が30度の角度で，物体をそれぞれ10[N]の力でつりあげている場合を考えてみましょう。

この場合，2人が加える力を平面上で合計すれば，第5図の右側のように真上に加える力だけが残ります。

30度の角を含む直角三角形の辺の長さの関係から，物体に加わる力は，

$10\times\sqrt{3}\fallingdotseq 17.32$[N]

ということになります。単純な2人の合計の20[N]よりは小さいですが，力を合わせたほうが大きな数字になっていることがわかりますね。

このように，力というものは，向きを考えたうえで大きさを合計してやれば，複数の力を一つの力として表現できます。このような変換を，“力の合成”と呼んでいます。

また，合成の結果として得られる力を“合力（ごうりょく）”と呼びます。

## 一つの力を二つの力に“分解”する

複数の力を合成すれば，一つの力として取り扱えることはわかりました。この逆も可能となります。つまり，一つの力を，複数の力に分解できるわけです。

ここで，第6図を見てください。

このような傾いた斜面上に，はじめは車が静止しています。車に重力以外の力が加わらないとすると，車は重力によってじょじょに斜面下方向へ移動して，加速していきます。

ここで注目してほしいのが，車には重力しか加わっていないことです。重力は，真下へ向かう力ですね。ですから，本来ならば，真下とは異なる方向の斜面方向には，力は加わらないことになります。

しかし，実際には第7図のように，真下へ向かう重力は，

**①斜面と平行な方向に加わる力**
**②斜面と垂直な方向に加わる力**

という二つに分解され，それぞれが車に作用します。

②は，斜面が存在するために，車の加速・減速に直接は作用しません（摩擦を考える場合などは間接的に影響する）。しかし①は，さえぎるものがないので，車に加速度をあたえます。

この図のように30度の斜面に車が存在する場合，①は重力の0.5倍の力となり，②は重力の

$\sqrt{3}\div 2\fallingdotseq 0.866$

倍の力となります。結果的に，車は重力の半分の大きさの力によって，斜面を下っていく方向へ加速していくのです。

## 合成・分解のつぎは“力のつり合い”を考える

第7図のような例を見ても，物体に加わる力は，複数の力の合成として表現できることがわかりました。

それではつぎに，物体が完全に静止している場合を考えてみましょう。静止しているということは，「この物体に力がまったく加わっていない」ということですね。これ以外にも，「複数の力を合成した合力が，たまたま0になっている」というケースも考えられます。

このように，複数の力が加わっている状況で，それらの力の合力が0になっている状態を，“力がつり合っている”と表現します。

第1図などでも，ものを持ちあげている状況というのは，物体が重力によって下へ落下しようとする力と，物体を引っ張りあげようとする力がつり合っていると言えます。

この力のつり合いは，第2図のような平面的な状況でも存在しますし，実際の3次元の世界でも存在します。

## プログラムで“つり合い”を確かめる！

リスト1は，複数の力がつり合うため

### ベクトル *2

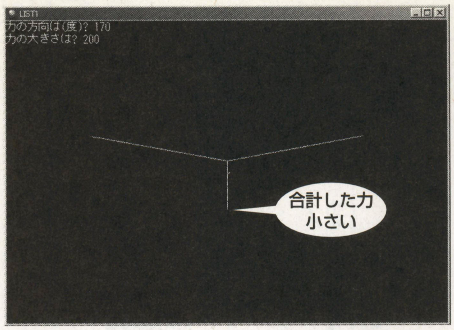
**Technical Column**

大きさのほかに“向き”を持つ量のこと。質量や長さ，時間，熱量などは「大きさ」しか持っていないが，速度，加速度，電場，磁場などは，「方向+大きさ」で量を表すことになる。後者のベクトルに対して，前者はスカラー（量）と呼んでいる。

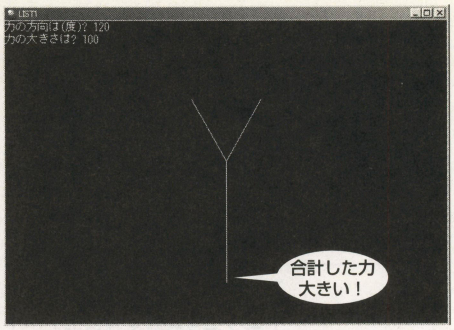
《リスト1》複数の力がつり合うために必要な力を計算するプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
20 dim cc(7),fr(99),fa(99)
30 for i=0 to 7
40  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 cc(0)=0
70 f=0 '入力された力の数
80 tx=0 'つり合いを取るための力のX方向の大きさ
90 ty=0 'つり合いを取るための力のY方向の大きさ
100 while -1 '無限ループ
110  locate 0,0
120  input "力の方向は(度)";r
130  input "力の大きさは";a
140  fr(f)=r*3.1416/180 '角度を設定
150  fa(f)=a '大きさを設定
160  line(320,200)-(320+tx,200-ty),pset,cc(0) 'N88BASICは
PSET,をとる
170  tx=0
180  ty=0
190  for i=0 to f
200   line(320,200)-(320+fa(i)*cos(fr(i)),200-
fa(i)*sin(fr(i))),pset,cc(4) 'N88BASICはPSET,をとる
210   tx=tx-fa(i)*cos(fr(i)) 'つり合わせるために必要な逆方
向の力の大きさを合成していく
220   ty=ty-fa(i)*sin(fr(i))
230  next
240  line(320,200)-(320+tx,200-ty),pset,cc(6) 'N88BASICは
PSET,をとる
250  f=f+1 '入力された力の数を増やす
260  if f>99 then end
270 wend
280 end
```

（① 190～230行，② 100～270行）




《写真1》リスト1を実行し，角度10度で大きさ200の力と，角度170度で大きさ200の力を設定した場合の結果。入力した二つの力はそれぞれ200の大きさの力を持っているが，合成した結果はそれより小さくなってしまっている




《写真2》リスト1を実行し，角度60度で大きさ100の力と，角度120度で大きさ100の力を設定した場合の結果。入力した二つの力はそれぞれ100の大きさの力で，写真1の場合よりも小さいが，合成した力は写真1の場合よりも大きくなっている

に必要な力を計算するプログラムです。

リストを入力して実行すると，合成する力の方向と大きさを聞いてくるので，**写真1**，**写真2**を参考に適当な値を入力してください。角度は，画面右が0度，上が90度になります。

角度と大きさを入力すると，その力が緑色で表示され，それまでに入力されたすべての力とつり合いが取れる力が黄色で表示されます。つまり，緑色と黄色のすべての力を合成すると0になるように，黄色の力が計算されるわけです。

**第2図**のように，ものを2人で持ちあげる場合，なるべく2人が近づいたほうが楽になるのはみなさん知っていると思います。これを，**リスト1**で確かめてみましょう。

**写真1**は，2人が離れているケースを入力した結果です。距離が離れてしまうと，ものに加わる力は横方向に傾き，水平に近くなります。右上方向と左上方向に同じ力を加えると，それらにつり合う力は下方向の力になりますが，角度が開いていると小さい力になってしまいます。つまり，離れてしまうと小さい力しかだせなくなるのです。

**写真2**は，2人が近づいているケースです。距離が近いと，2人が加える力は垂直に近くなり，**写真1**の場合の半分の力しか加えていないのにもかかわらず，つり合う力は格段に大きくなっています。つまり，近くで持ちあげれば，大きな力をだせるわけです。

## リストの中身を見てみよう

それではつぎに，このプログラムの処理について紹介していきましょう。

**リスト1**では，配列変数frとfaに，入力された力の角度と大きさをそれぞれ格納しています。変数fがポインタとなっていて，同時に入力された力の数を示します。

つり合う力の計算は，190行以降のforループ内で行なっています（①の部分）。その中の210行と220行では，角度と大きさで入力されている力を，X方向とY方向の力に分解してそれぞれの大きさを計算しています。

これらの各座標方向の力と，逆の符号を持つ力を，変数tx，tyに加えていきます。すると，変数tx，tyによって示される力が，入力された力の逆方向の力をすべて合成したものになり，つり合わせるために必要な力となります。

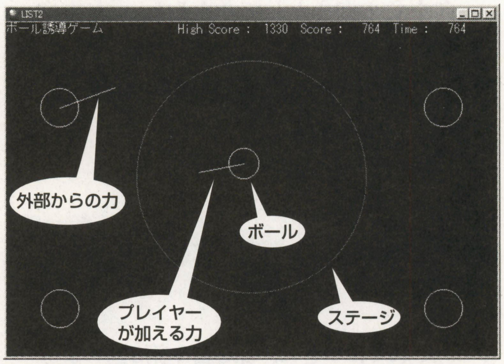
以上の処理を，力が指定されるたびに100行～270行をループさせて実行しています（②の部分）。

## 新ボール誘導ゲームで遊ぼう！

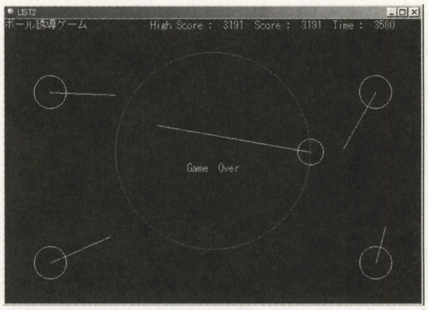
それでは，力のつり合いを取るゲームで遊んでみましょう。

**リスト2**は，ランダムな力が加わるボールをうまく画面中央に誘導する，『ボール誘導ゲーム・パート2』です。先月は「たくさんのボールを中央に寄せる」というルールでしたが，このパート2は「一つのボールにたくさんの力がかかるので，動かないようにキープする」というものです。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。




《写真3》『ボール誘導ゲーム・パート2』の画面構成。外部の力が少ないあいだは，合力の予想が簡単にできる。最初のうちに得点をかせいでおこう




《写真4》ボールがはみでるとゲーム・オーバー。後半は，ボールの移動状況から合力を推定して，ステージにキープすることを最優先にするといい

画面中央部分には，真円状のステージがあり，最初はここにボールがセットされます。ボールには，外部から四つの力が加わります。これらの力の方向と強さは，画面四隅に表示されます。

プレイヤーは，これらの力をうち消すような力をボールにあたえてください。なるべく長い時間，ボールをステージ上にキープしなくてはなりません。

プレイヤーが加える力はボールを軸に表示され，[4][6]キーで方向が変わり，[2][8]キーで大きさが変更できます。[5]キーを押すと，強制的に大きさが0にリセットされます。

ボールがステージに乗っているあいだは，得点が増加していきます。ボールがステージ中央に近いほど，得点上昇ペースが速くなります。

ゲーム開始直後は，左上の力しか影響しません。しかし，時間の経過とともに力が大きくなり，さらに右上，左下，右下の順番で影響する力が増えていきます。

ボールがステージからはみだしてしまうと，ゲーム・オーバーです。

**リスト2**では，外部からの力を配列変数frとfaに格納しています。ボールの移動は，1050行と1060行でキー入力による力を計算して（③の部分），その後1070行～1100行のループで四つの外部からの力を合成しています（④の部分）。得られた結果を利用して，1110行以降でボールの移動を計算しています。

外部からの力は，時間とともに方向が変化しますが，これは配列変数frdに格納された方向に変化していきます。配列変数frdcは，frdの値を更新するまでのカウンタになっていて，frdcが0になると670行で新しいfrdを決定する処理を行ないます（⑤の部分）。

## まとめ
## 意外に多い“つり合い状態”

「力のつり合いを保つ」という動作は，ふだんの生活の中でも自然に行なっている動作です。

ものを持ちあげるときや，何かを押すときなど，自分の動作がどのようなつり合いを取ろうとしているのか，考えてみるのもおもしろいでしょう。

それでは，また来月！



《リスト2》『ボール誘導ゲーム・パート2』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 DT=.03 '刻み時間（小さくすると遅くなる）
40 DIM FR(3),FA(3) '外部からの力の角度と強さ
50 DIM FRD(3),FRDC(3) '外部からの力の方向の変化の向きと変化期間カウンタ
60 DIM CC(7) 'カラーコード変換テーブル
70 FOR I=0 TO 7
80  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 80 CC(I)=I
90 NEXT
100 CC(0)=0
110 HISCORE=0
120 WHILE -1 '無限ループを構成
130  SCORE=0 'スコア
140  TI=0 '経過時間
150  GOSUB *INITGAME 'ゲーム初期化
160  GF=0 'ゲーム終了フラグ
170  WHILE GF=0
180   GOSUB *FORCECHANGE '外部からの力を変更
190   GOSUB *KEYCHECK 'キー入力に応じて加える力を変更
200   GOSUB *MOVEBALL 'ボール移動
210   TI=TI+1
220   GOSUB *PUTTIME
230  WEND
240  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
250 WEND
260 END
270 *PUTSCORE
280 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
290 LOCATE 28,0
300 PRINT USING "High Score : #####  Score : #####";HISCORE;SCORE
310 RETURN
320 *PUTTIME
330 LOCATE 63,0
340 PRINT USING "Time : #####";TI
350 RETURN
360 *INITGAME
370 CLS 'N88BASICは 370 CLS 3
380 PRINT "ボール誘導ゲーム"
390 GOSUB *PUTSCORE
400 GOSUB *PUTTIME
410 STAGER=150 'ステージ半径
420 CIRCLE(320,200),STAGER,CC(1) 'ステージ表示
430 UFR=0 'キー入力による力の方向
440 UFA=0 'キー入力による力の大きさ
450 BX=320 'ボールの座標
460 BY=200
470 BVX=0 'ボールの速度
480 BVY=0
490 BM=100 'ボールの質量
500 C=7
510 GOSUB *PUTBALL
520 FOR I=0 TO 3 '外部からの力を初期化
530  FR(I)=0
540  FRD(I)=0
550  FA(I)=0
560  FRDC(I)=1
570 NEXT
580 C=4
590 GOSUB *PUTFORCE '外部からの力を表示
600 RETURN
610 *FORCECHANGE
620 C=0
630 GOSUB *PUTFORCE
640 FOR I=0 TO 3
650  FR(I)=FR(I)+FRD(I) '力の向きを変化させる
660  FRDC(I)=FRDC(I)-1
670  IF FRDC(I)<1 THEN GOSUB *CHANGEDIR '変化方向を更新      ← ⑤
680 NEXT
690 II=TI/1000
700 IF II>3 THEN II=3
710 FOR I=0 TO II
720  IF FA(I)<100 THEN FA(I)=FA(I)+.1 'じょじょに力を大きくしていく
730 NEXT
740 C=4
750 GOSUB *PUTFORCE
760 RETURN
770 *CHANGEDIR
780 FRD(I)=(RND(1)+1)*(TI+1000)/300000! '新しい変化方向を作成
790 IF RND(1)<.5 THEN FRD(I)=-FRD(I)
800 FRDC(I)=INT(RND(1)*30+50) 'カウンタ再設定
810 RETURN
820 *PUTFORCE
830 FOR J=0 TO 3
840  FX=70+(J MOD 2)*500 '中心座標を計算
850  FY=70+40+INT(J/2)*260
860  CIRCLE(FX,FY),25,CC(5) '枠表示
870  LINE(FX,FY)-(FX+FA(J)*COS(FR(J)),FY-FA(J)*SIN(FR(J))),PSET,CC(C) 'N88BASICは
PSET,をとる
880 NEXT
890 RETURN
900 *KEYCHECK
910 K$=INKEY$
920 UFRN=UFR
930 UFAN=UFA
940 IF K$="2" AND UFA>=10 THEN UFAN=UFA-10 'キー入力に応じて更新データを変更
950 IF K$="8" AND UFA<=300 THEN UFAN=UFA+10
960 IF K$="4" THEN UFRN=UFR+10
970 IF K$="6" THEN UFRN=UFR-10
980 IF K$="5" THEN UFAN=0
990 RETURN
1000 *MOVEBALL
1010 C=0
1020 GOSUB *PUTBALL
1030 UFA=UFAN 'キー入力に応じたデータを適用
1040 UFR=UFRN
③ 1050 X=UFA*COS(UFR*3.1416/180) 'キー入力による力のX方向成分
③ 1060 Y=-UFA*SIN(UFR*3.1416/180) 'Y方向成分
④ 1070 FOR I=0 TO 3
④ 1080  X=X+FA(I)*COS(FR(I)) '外部からの力のX方向成分を追加
④ 1090  Y=Y-FA(I)*SIN(FR(I)) 'Y方向成分を追加
④ 1100 NEXT
1110 BVX=BVX+X/BM*DT '力に応じて速度を変化させる
1120 BVY=BVY+Y/BM*DT
1130 BX=BX+BVX*DT '速度に応じて位置を変化させる
1140 BY=BY+BVY*DT
1150 C=7
1160 GOSUB *PUTBALL
1170 CIRCLE(320,200),STAGER,CC(1) 'ステージ表示
1180 L=SQR((BX-320)*(BX-320)+(BY-200)*(BY-200)) 'ステージ中央からの距離を計算
1190 IF L>STAGER THEN GF=1 'ステージからはみだしたらゲーム・オーバー
1200 IF L<30 THEN SCORE=SCORE+1 ELSE SCORE=SCORE+(STAGER-L)/(STAGER-30) '位置に応じ
てスコアを追加
1210 GOSUB *PUTSCORE
1220 RETURN
1230 *PUTBALL
1240 CIRCLE(BX,BY),20,CC(C) 'ボール表示
1250 LINE(BX,BY)-(BX+UFA*COS(UFR*3.1416/180),BY-UFA*SIN(UFR*3.1416/180)),PSET,CC(C)
'N88BASICはPSET,をとる
1260 REM IF C<1 THEN LINE(BX,BY)-(BX+X,BY+Y),PSET,CC(0) ELSE LINE(BX,BY)-
(BX+X,BY+Y),PSET,CC(2) 'N88BASICはPSET,をとる
1270 RETURN
1280 *GAMEOVER
1290 GOSUB *PUTSCORE
1300 LOCATE 34,12
1310 PRINT " Game  Over "
1320 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1330 WEND
1340 RETURN
```

**リスト入力の注意**

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC V6／97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

# クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

**山崎 寛** (Hiroshi Yamazaki)

*Profile*

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の「BASIC-G」にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。コナミ・レーベルが，古いゲーム・ミュージックのCDを再販するそうで，ほしかったのに買えなかったCDのある私としては，うれしい限り。できれば，引き続き「F1スピリット」や「コナミ・ファミコンミュージック・メモリアルベスト」なんかも再販してくれるといいなあ。

## Play 11
## アクション・パズル風のブロックくずしに挑戦！

**高速アクション・ゲームが容易に作成できる『Klik＆Play』と『Click＆Create』を使って，さまざまなゲーム作りのテクニックを紹介するこのコーナー。今月は，タイトーのアクション・パズルゲーム『プチカラット』風のゲーム作りに挑戦してみましょう。**

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
((問い合わせ先))
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
http://web.infoweb.ne.jp/klik/

((動作環境))
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

### プチカラット風のゲームとは？

先月の近況でもちょっとだけ触れましたが，みなさんはタイトーの『プチカラット』というゲームを知っていますか？　私は最近，プレイステーション版で遊んでみたのですが，なかなかおもしろいアクション・パズルゲームです。今月は，このゲームの"キモ"となっている部分を，Klik＆Playで再現してみることにしましょう。

まずは，プチカラットのゲーム内容について，簡単に紹介しましょう。第1図を見てください。このように，プチカラットは一言でいうと，「天井からつながっていないブロック（宝石）が落下する，ブロックくずし」という感じのゲームです。

この"ブロックが落下する"という要素は，同社のパズルゲーム『パズルボブル』にも少し近いかもしれません。しかし，プチカラットのほうが，パズル要素よりもアクション要素を強くしているように思います。

また，プチカラットのルールでは，ボールを下に落としてもそれだけではミスにならず，宝石が一定ライン下がってくるだけになっています（第2図）。そのため，素早く大量の宝石を落とすために，わざとボールを下に落とすというテクニックが存在するのです。

このあたりは，欲ばるほど自滅しやすくなるという"ハイリスク＆ハイリターン"を実現しており，うまく作られているなあ，と思いました。

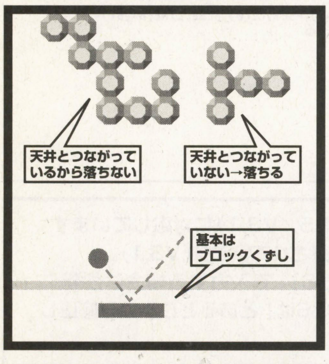
### Klik&Playで実現するための問題点

さて，そんなわけで，このプチカラット風のゲームをKlik＆Playで作ってみましょう。

ここで問題になるのが，「ブロックがつながっているかどうか」を，どのようにして判定したらよいかということです。

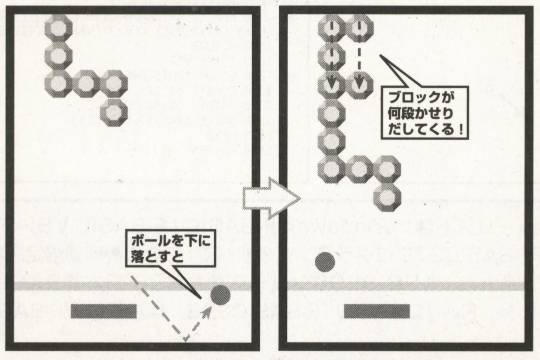
この部分は，このゲームを作るためのキモともいえるアルゴリズムですから，なんとかうまい方法を考えないといけません。

プチカラットのルール①

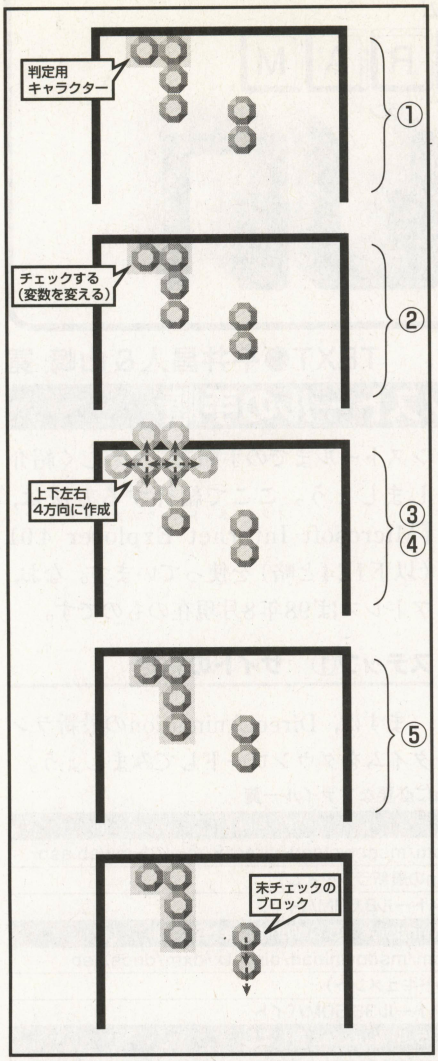



《第1図》プチカラットの簡単な説明

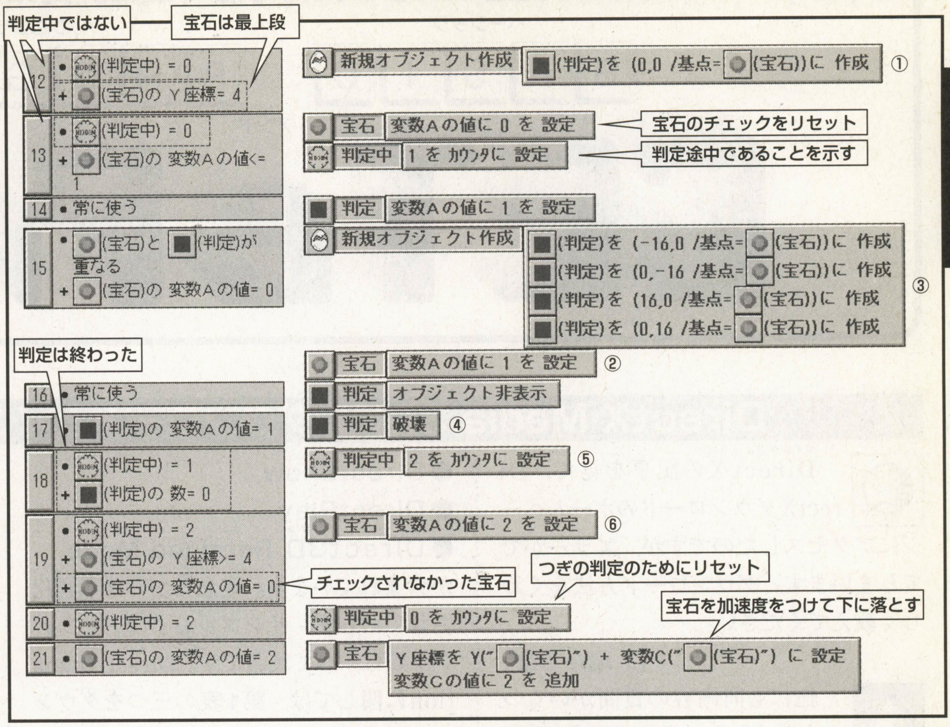
プチカラットのルール②




《第2図》ボールを落としてもミスにならない




《第3図》ブロックのつながりを，こうやって判断させるとよいわけだ




《第4図》イベント設定の例

いくつか方法はあるかもしれませんが，私は第3図のような方法を使うことにしました。

ここでは，ブロックのつながりを判定させるため，判定用のキャラクター（画面では見えなくするもの）を用意します。そして，以下の処理を行ないます。

**① 画面最上段のブロックに合わせて，判定用キャラクターを作成する**
**② 判定用キャラクターと重なっているブロックが，未チェックならばチェックする**
**③ ②でチェックした場所には，上下左右の4方向に新たに判定用キャラクターを作成**
**④ 古い判定用キャラクターを破壊**
**⑤ 判定用キャラクターがなくなるまで②～④を繰り返し，すべてなくなったら判定終了**
**⑥ 未チェックのブロックを落とす**

このあとは，また①から処理を繰り返していきます。

## イベント設定は ここに注意しよう！

つぎに，①～⑥のような判定方法を，実際にKlik＆Playのイベント設定としてみましょう。**第4図**を見てください。

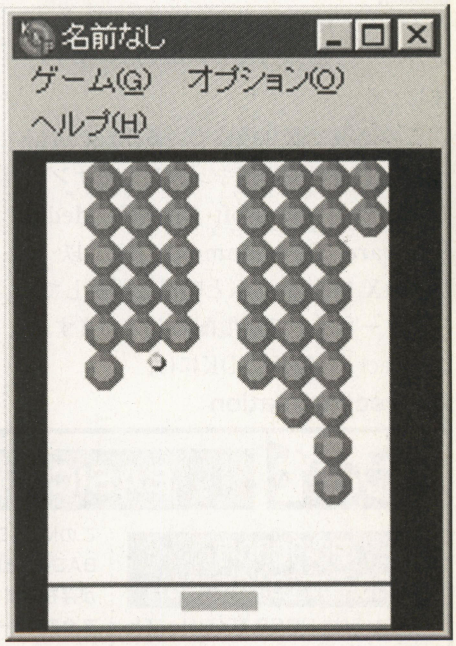
これは，宝石のキャラクターを16×16ドットにして，宝石が画面最上段にある場合の位置を「Y＝4」とする場合の設定です。

[16]の非表示を取ると，どのように判定用キャラクターを作って判定処理しているのかがよくわかると思います。

## 対戦型にしてみよう！ と思ったら…

このプチカラット風ゲームに，隣に2プレイヤーを追加し，対戦型のゲームにするとおもしろそうですね。さっそくチャレンジしてみたのですが，新たな問題が発生してしまいました。

それは何と，「画面上のアクティブオブジェクト（キャラクター）の総数が限界を越えて，動作がおかしくなる」という現象です。実は，Klik＆Playで一度に使うことのできるキャラクターの総数は「256まで」です。2人用にしたことにより，その数を突破してしまったのでしょう。




《写真1》今回作ったサンプル・ゲームの画面

そんなわけで，対戦型にすることはあきらめました。

このような，たくさんのキャラクターが一度に出現するゲームを作る場合，キャラクターの総数に注意するようにしてください。これは，Click＆Createでもほぼ同じ制限があります。

それでは，今月はここまで。また来月お会いしましょう！

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

# BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT●平井昌人&山崎 寛

## DirectX Media SDKのダウンロードとインストールの手順

**Q** DirectXの記事を見て，DirectXダウンロードのホームページにアクセスしたのですが，エラーがでてしまいます。ダウンロード方法をくわしく教えてください。

**【T.Abe ? 歳】**

**A** 他にも同内容の質問がいくつかありました。連載記事『DirectXプログラミング入門』に関する問い合わせなので，筆者の私（平井）がお答えしましょう。

この連載で取り扱っているDirectAnimationについてのドキュメントやサンプルなどを，『Microsoft DirectX Media Software Development Kit（以下DirectX Media SDKと略）』と総称して，インターネットで無償配布しています。

DirectX Media SDKには，

- DirectAnimation
- DirectShow
- DirectPlay
- Direct3D Retained Mode

が含まれています。残念ながら日本語化されておらず，サンプルおよびドキュメント類はすべて英語です。DirectAnimationに関しては，**第1表**の三つをダウンロードすることになります。

それでは，実際にダウンロードからインストールまでの手順を，くわしく紹介しましょう。ここで紹介する方法は，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）を使っています。なお，アドレスは'98年8月現在のものです。

### ステップ① サイトの指定

まずは，DirectAnimationの最新ランタイムをダウンロードしてみましょう。

《第1表》DirectAnimationに必要なファイル一覧

| | |
|---|---|
| ●Microsoft DirectX 5.1 Media Run Time | |
| アドレス | http://www.asia.microsoft.com/msdownload/directx/dxm/dxmweb.asp |
| ファイル名 | dxmweb.exe（DirectAnimationの最新ランタイム） |
| サイズ | ダウンロード3.91Mバイト，インストール8.00Mバイト |
| ●Microsoft DirectX Media 5.2a documentation for Windows 95 & Windows NT 4.0 | |
| アドレス | http://www.asia.microsoft.com/msdownload/directx/dxm/docs.asp |
| ファイル名 | docs.exe（DirectAnimationのドキュメント） |
| サイズ | ダウンロード9.41Mバイト，インストール36.50Mバイト |
| ●Microsoft DirectAnimation samples for Windows 95 & Windows NT 4.0 | |
| アドレス | http://www.asia.microsoft.com/msdownload/directx/dxm/dasampls.asp |
| ファイル名 | dasampls.exe（DirectAnimationのサンプル） |
| サイズ | ダウンロード9.11Mバイト，インストール19.57Mバイト |

※www.asia.microsoft.comをwww.microsoft.comにしてもOK。

## Get BASIC入手方法

### PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第2表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

### FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第3表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

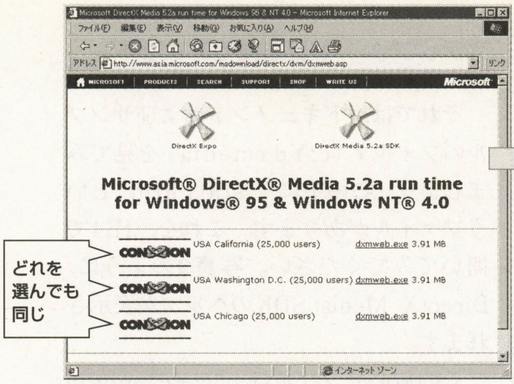
また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第2表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

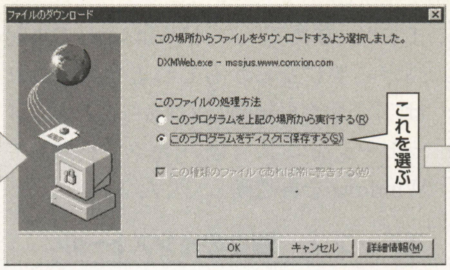
| 製品名 | 価格 |
|---|---|
| N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2) | 17,000円 |
| N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2) | 47,000円 |
| N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2) | 15,000円 |
| 問い合わせ先（購入相談や技術的な質問） | |
| NECパソコンインフォメーションセンター　☎0120-60-9821 | |

《第3表》F-BASIC386のラインナップ

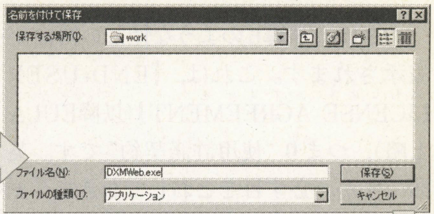
| 製品名 | 価格 |
|---|---|
| F-BASIC386 V2.1インタプリタ | 25,000円 |
| F-BASIC386 V2.1コンパイラ | 45,000円 |
| 問い合わせ先（購入相談や技術的な質問） | |
| FMインフォメーション　☎0120-89-4321 | |



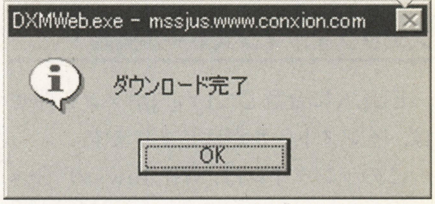

《写真1》どこのサイトからファイルをダウンロードするかきめる




《写真2》サイトを選ぶと，「ファイルのダウンロード」が表示される。ここでは，必ず「このプログラムをディスクに保存する」を選ぼう




《写真3》この画面で，ハードディスクのどこにダウンロードするか指定する




《写真4》ダウンロードが成功したときに表示されるメッセージ。失敗したら，めげずにステップ②からやり直そう

IE4を起動して，インターネットに接続してください。そして，**第1表**の最初のアドレスを打ち込むと，**写真1**のような画面が表示されます。

この画面は，マイクロソフトから何かダウンロードするときに，よく現れる画面です。英語表記ですが，あわてることはありません。ここでは，どこに設置されているサーバ（サイト）からダウンロードするかを選択することになります。

場所はちがっても，ダウンロードするファイルはまったく同じものですから，速そうなところを選択しましょう（一度選択してみて遅かったらほかのサイトを選べばよい）。

## ステップ② ファイルの選択

つぎに，そのサイトの右に書かれている“dxmweb.exe”をクリックします。これが，ダウンロードしようとするファイルです。

すると，**写真2**の画面が表示されます。ここで「このプログラムをディスクに保存する(S)」にチェックを付けて，[OK]ボタンを押します。**写真3**のように，ダウンロード先のフォルダを聞いてきますから，ハードディスクの適当なフォルダを指定します（ここでは“c:¥work”にしている）。

ファイル名はそのままでいいでしょう。確認したら，[保存]ボタンを押します。

上記の作業は，ホームページ上の“dxmweb.exe”の文字を右クリックして，ポップアップ・メニューの[対象をファイルに保存(A)…]を選んでも同じです。

## ステップ③ ダウンロード開始！

ステップ①～②の作業で，ダウンロードがはじまります。

ダウンロードに必要な時間は，回線の速度やファイル・サイズで変わってきます。ゆっくり気長に待ちましょう。

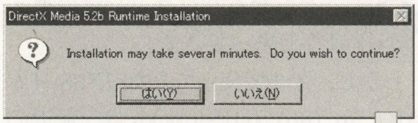
ダウンロードが完了すると，**写真4**のメッセージが表示されます。これで，ダウンロードは完了です。

この手順にしたがって，**第1表**の残り二つのファイルを，同じフォルダにダウンロードしてください。

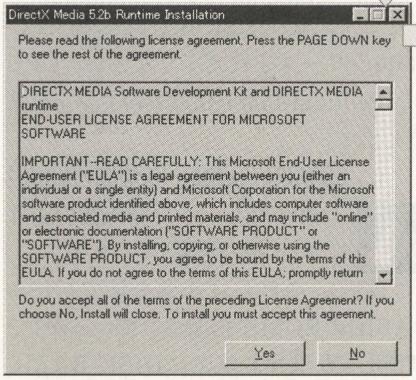
## ステップ④ インストールしてみよう

三つのファイルがダウンロードできたら，つぎはパソコンにセットアップ（インストール）してみましょう。

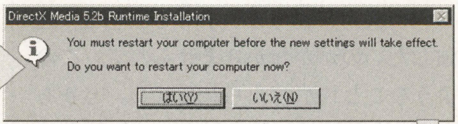
[スタート]ボタンを右クリックして，エクスプローラを起動してください。そして，ダウンロードしたファイルがあるフォルダを開きます。はじめに，ランタイムをインストールしましょう。“dxmweb.exe”というファイルにカーソルを合わせてダブル・クリックすると，**写真5**が表示されます。英語で「インストールに数分かかるけど，続ける？」と聞いてくるので，[はい]ボタンを押します。



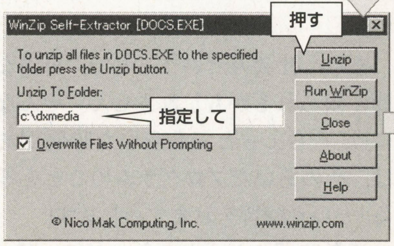

《写真5》英語のメッセージだが，ビビらないで[はい]ボタンをクリック！



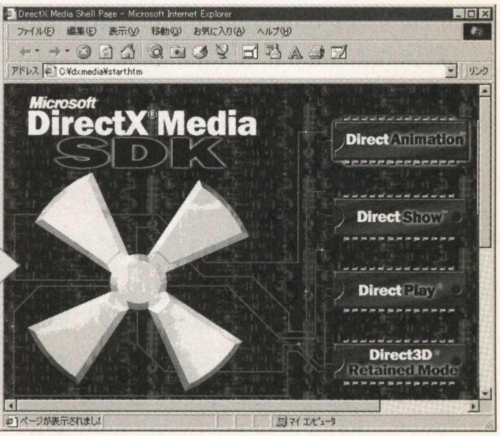

《写真6》表示される使用許諾契約をよく読んで，[Yes]ボタンを押す




《写真7》Windowsを再起動する必要がある場合は，このメッセージが表示される




《写真8》ドキュメントとサンプルは，圧縮されている。しかし，解凍先を指定するだけで自動的に解凍してくれるので，簡単だ




《写真9》DirectX Media SDKのヘルプが表示できた！

つぎに，**写真6**のような怪しい画面が表示されます。これは，『END-USER LICENSE AGREEMENT』(以降EULAと略)，つまり“使用許諾契約”です。英語ですが，必ず目をとおしておきましょう。そして，つぎに進むために[Yes]ボタンを押します。

### ステップ⑤　インストール開始！

EULAに合意して[Yes]ボタンを押せば，インストールがはじまります。

このランタイムは，Windowsの“System”フォルダにコピーされます。インストール先を選ぶことはなく，いきなりコピーがはじまります。

無事インストールが終われば，「completed successfully (インストールが正常に完了したよ)」とメッセージが表示されます。[OK]ボタンを押してください。

### ステップ⑥　Windowsの再起動

使っているシステムによっても変わりますが，**写真7**のようにWindowsの再起動が必要になるかもしれません。これは，「今すぐ再起動しますか？」というメッセージなので，[はい]ボタンを押してWindowsを再起動してください。

### ステップ⑦　残りのインストール

Windowsを再起動したら，残りのドキュメント“docs.exe”と，サンプル“dasampls.exe”をインストールしましょう。

この二つのファイルは，単なる自己解凍形式のファイルです。起動すると，**写真8**のような画面が表示されるので，インストール先のフォルダを指定します。

この二つは，同じフォルダに入れましょう。初期設定(デフォルト)では，“c:¥dxmedia”です。フォルダ名を指定したら，[Unzip]ボタンを押してください。

自己解凍がはじまり，終了したら「何個のファイルの展開に成功したよ」とメッセージが表示されます。これで，インストールは完了しました。

### ステップ⑧　中身を見てみよう！

それでは，ドキュメントおよびサンプルのフォルダ(c:¥dxmedia)を見てみましょう。この中に，“start.htm”というファイルがあります。これを，IE4で開いてみてください。**写真9**のように，DirectX Media SDKのヘルプが表示されます。

その他のサンプルは，“c:¥dxmedia¥samples”の中に入っています。また，画像，サウンド，動画，Xファイルなどの素材は，“c:¥dxmedia¥media”の中です。

たくさんのサンプルが用意されているので，しばらくは楽しめるはずです。サンプルを参考に，いろいろなプログラミングに挑戦してみてください。

そして，DirectAnimationで何かカッコイイものができたら，ぜひ見せてくださいね！

**【マイクロソフト・平井昌人】**

## 読者からの質問コーナー

**Q** 私はスター・プログラマーになりたい社会人なのですが，独学での勉強方法をくわしく教えてください。

**【静岡県磐田郡・ベーマガ大好き25歳】**

**A** 他にも，プログラムの勉強法についての質問が何通かありました。これは，とにかく「何でもやってみる」ことが一番だと思います。

とは言っても，最初はマニュアルや入門書である程度“プログラムの基礎”を勉強しましょう。だんだん理解できはじめたところで，あとはいろいろなプログラムを組んだり，人のプログラムを読んで解析することが大切です。このようなことの積み重ねが，アルゴリズムやテクニックを身につけていくことになります。

たとえば，みなさんはベーマガに掲載されているゲーム・プログラムを，入力したりデバッグしたりして遊びますよね？　これらゲームについても，「どうやって動いているんだろう」とリストとにらめっこして解析したり，「ここを変えるとどうなるんだろう」「ここはこう変更したほうが処理が速い」というように，ちょっとずつ改造していくわけです。そういったことの繰り返しで，プログラムの技術が身につくものではないかと思います。

ちょっと質問が抽象的で，現在どのくらいの実力があり，具体的に“何を”勉強したいのかがわかりませんので，このようなことしか答えられません。とりあえず「他人のプログラムはいい教科書になる」ということを覚えておいてください。

また，社会人ということで，自由な時間が限られるかもしれません。そんな人には，「ちょっとでも空いた時間があれば，そのあいだプログラムのことを考える」という練習をおすすめします。

通勤時間のわずかなあいだに，ゲームのアイデアを練ったり，そのゲームを実現するためのアルゴリズムを考えたりするわけです。使える時間を有効に使ってみてください。

**【山崎 寛】**

**Q** そろそろパソコンを買い換えようと思っています。

しかし，今まで使ってきた『N88-日本語BASIC(86) (DISK版)』は，最近のPC-9800シリーズでは動作しないそうですね。

そこで，ぜひDISK-BASICの動くPC-9800シリーズを教えてください。CPUが，Pentium-133MHz以上のマシンを希望します。

**【新潟県三島郡・高埜博典15歳】**

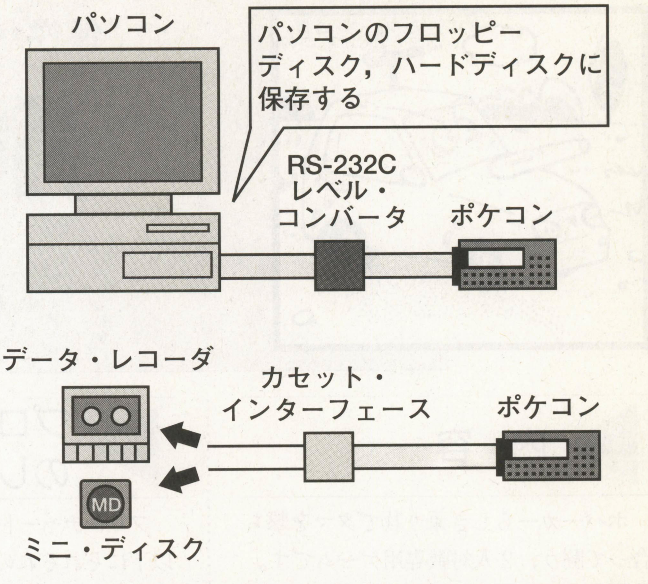
**A** 調べたところ，**第4表**のようなマシンが該当しています。

ただし，これらは仕様を見て「N88-BASICのROMが搭載されているか」で判断しています。実際にDISK-BASICを動かして検証したわけではありません。

《第4表》DISK-BASICが動作するデスクトップPC-9800シリーズ
(Pentium-133MHz以上)

| |
|---|
| PC-9821Xv20/W30 |
| PC-9821Xa13/W12 |
| PC-9821Xa16/W16 |
| PC-9821Xa16/W30 |
| PC-9821Xc13/S5 |
| PC-9821Xc13/M7 |
| PC-9821Xv13/W16 |
| PC-9821V13/S5 model E2 |
| PC-9821V13/S5 model F2 |
| PC-9821V13/S5 model C2 |
| PC-9821V13/S5 model D2 |
| PC-9821V16/S5 model C2 |
| PC-9821V16/S5 model D2 |
| PC-9821Ct16/F |
| PC-9821Cr13/T |
| PC-9821Cx13/S5T |
| PC-9821Cx13/S7M |
| PC-9821V13/S5R |
| PC-9821V13/S7R |
| PC-9821Xa16/R12 |
| PC-9821Xa16/R16 |
| PC-9821Xa13/K12 |
| PC-9821Xa13/K16 |

※DISK-BASICが動作するかどうかは，N88-BASICのROMを内蔵しているという基準で選択している。




《第1図》ポケコンのデータセーブ方法

ですから，購入機種がきまったら，一度『NECパソコンインフォメーションセンター☎0120-60-9821』に問い合わせて，DISK-BASICが動作するかを確認してください。　**【山崎 寛】**

**Q** ポケコン『PC-E650』買いました！　プログラム作りました！　あとはベーマガに投稿するだけ！

…とは言っても，今はメモリにセーブしているだけで，ポケット・ディスクやカセット・テープを持ってないんです…。

フロッピーディスクならあるのですが，ポケコンと直接つなげるようなドライブがない…，もしあったら教えてください。他にも「オススメ！」なものや，購入方法などくわしく教えてもらえるとありがたいです。

あと，『PC-E500シリーズ』用のプログラムは，どんなメディアで投稿されていますか？　ベスト3ぐらい教えてください。お願いします！

**【埼玉県比企郡・ばしっくノススメ15歳】**

**A** ポケコン(PC-E500シリーズ)の投稿方法ですが，一番多いのはカセット・テープです。つぎに多いのが，「パソコンに転送してMS-DOSフォーマット(もしくはDISK-BASICフォーマット)のフロッピーディスクで送付する」という形のようですね。

おそらくポケット・ディスクは入手がむずかしいでしょうし，一般的なメディアと異なるため(3インチのディスクを採用している)，コストも高く個人的にはあまりおすすめしたくありません。

ばしっくノススメさんが，何らかのパソコンを持っているのならば，プログラムをRS-232C経由でパソコンに転送してしまいましょう。そして，パソコンのフロッピーディスクなりハードディスクに記録するのが一番いいと思います。この場合，ポケコン用のRS-232Cレベル・コンバータ『CE-140T』(価格9,800円)を購入する必要があります。

パソコンを持っていない場合，プログラムの保存にはカセット・テープを使うことになります。この場合，

- **カセット・インターフェース『CE-124』(価格4,500円)**
- **カセット・インターフェース機能付きサーマル・プリンタ『CE-126P』(価格17,800円)**

のどちらかが必要です。

カセット・テープへの記録は，普通のオーディオ用のカセット・デッキでも使用可能です。しかし，“データ・レコーダ”と呼ばれるパソコン専用のカセット・デッキのほうが，データ記録に向いています(信頼性が高い)。ただ，パソコンの記録メディアが，カセット・テープからフロッピーディスク，ハードディスクに代わり，ずいぶんと経っています。現在，データ・レコーダを入手するのはちょっとむずかしいかもしれません。

そんな場合は，ミニ・ディスク(MD)を使ってもいいでしょう。一度録音して，ためしてみてください。MDデッキのライン端子から録音してダメな場合は，マイク端子に接続してみてください(**第1図**)。

音が割れてうまくセーブできない場合は，抵抗入りの延長ケーブル(ミニピンのオス－メス)を使ってみるなど，いろいろためしてみましょう。　**【山崎 寛】**

**Q** どうも，こんにちは。いつも楽しく見させてもらってます。

ところで，'98年3月号の126ページの投稿プログラム『ふわふわUFO』ででてきた「｀」(アポストロフィーの反対)は，どうやって打つのですか？

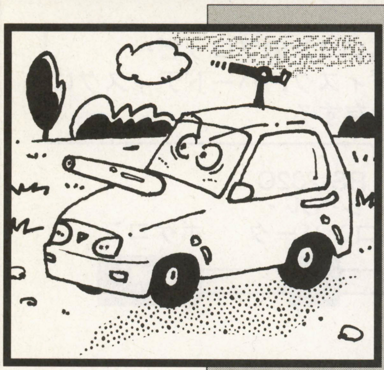
キーボードを見ても書いてないようだし，[SHIFT]キーを使うのでしょうか？教えてください。

**【広島県東広島市・せとっち12歳】**

**A** PC-9800シリーズの場合，[SHIFT]キーを押しながら[^]キーで入力できます。

DOS/Vパソコンなどは，[Shift]キーを押しながら[@]キーです。　**【山崎 寛】**

# セガサターン(GAME BASIC for SEGA SATURN)用



### 慣性が働く対戦シューティング・ゲーム

# ホバーバトル

towofu(21歳)

## 内容

ホバーカーらしき乗り物でタマを撃ち合って闘う，2人対戦専用ゲームです。

## 遊びかた

パッドを二つ使います(**第1表**)。あとは，打ち込んで実行するだけです。

## プログラムのしくみ

フローチャートは**第1図**のとおりです。以下にそれぞれの説明をします。

### ①ゲーム初期化部分

**・論理ＢＧの優先順位**(SCREEN 1を使用，毎秒60フレーム)

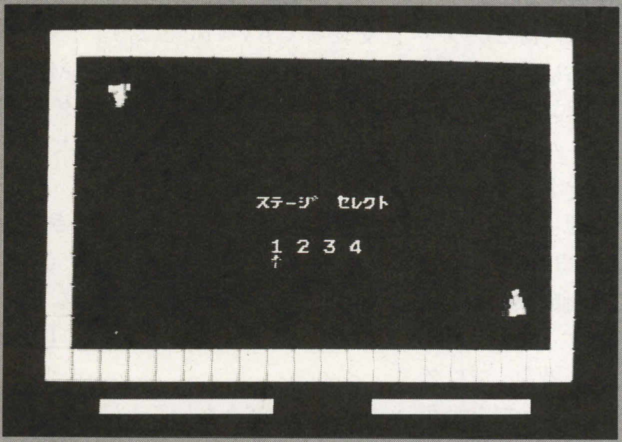
| | | |
|---|---|---|
| ＢＧ0(ビットマップ) | ： | 背景 |
| スプライト(ポリゴン) | ： | 機体，タマ，爆発 |
| ＢＧ1(ビットマップ) | ： | 壁 |
| ＢＧ4 | ： | 文字 |

奥から順に上記のようになっていますが，爆発はＺ座標を小さめにして，壁の手前に来るようにしています。

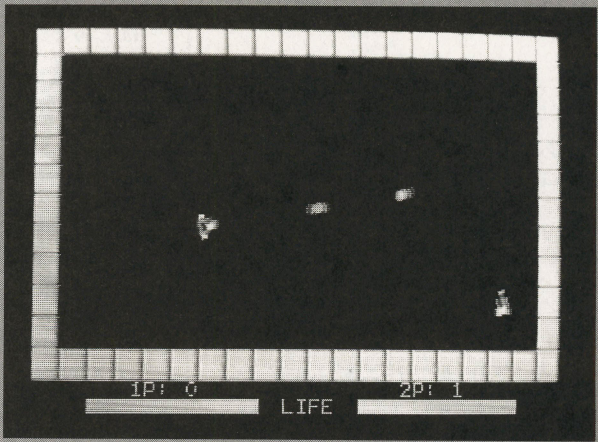
**・効果音**

| | | |
|---|---|---|
| EFFECT 1 | ： | 爆発音 |
| EFFECT 2 | ： | 弾の発射音 |

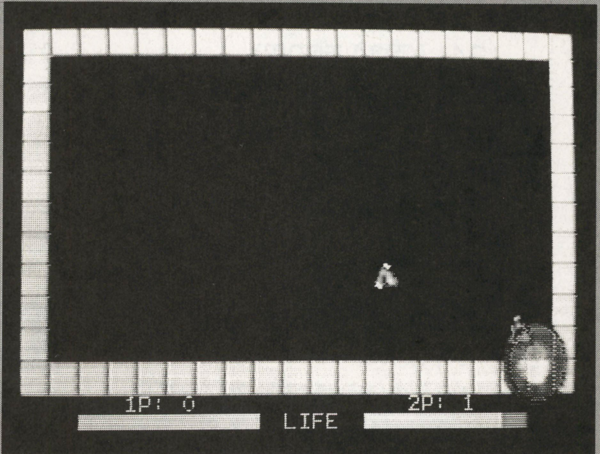
**・グラフィック作成**




▲《写真1》タイトル画面でステージを選択しよう



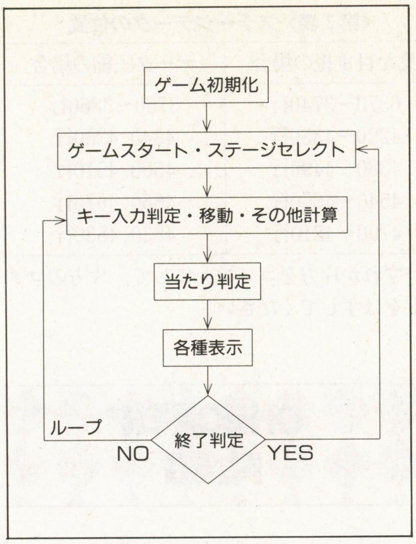

▲《写真2》ホバーの動きには慣性がついているので，まずそれに慣れるのがコツ




▶《写真3》爆風に巻き込んで相手にダメージを与えろ！自分も巻き込まれるとダメージを受けるので注意



《OVER FLOW》もうすぐ食欲の秋，読書の秋，スポーツの秋，ベーマガの秋(今，決定)です！でもまだ少し暑いかな？季節の谷間で体調をくずさないよう注意してくださいね。OFコーナーではあなたの息抜きのお手伝い！ちょっと疲れた時にはベーマガを開いてください。




**《第1図》フローチャート**

3280行からグラフィックを作成しています。カッコ内の行数はグラフィックを作るためのデータがある行です。

**背景タイル**：16×16の四角にいくつかの縦棒と横棒を引いて，TILE$にコピーし，タイルにしています。データは，

開始X座標，開始Y座標，X方向に進む量…繰り返し

開始X座標，開始Y座標，Y方向に進む量…繰り返し

となっています（3950行～）。

**スプライト用パレット**：パレット番号，R，G，B…の繰り返しです。パレット番号がゾロ目なのは絵をデザインしやすくするためです（3980行～）。

**プレイヤーキャラ**：テクスチャー番号0と1にSETTEXを使用してデータを読み込んでいます。打ち込むデータ量を少なくするために，8×8で作りOBJ ZOOMで2倍にしています（4010行～）。

**弾と爆発**：テクスチャー番号2と3をそれぞれ空で作成し，円を描いてそれらしく見せています（データはありません）。

**・ステージデータの読み込み**

ステージデータは，1Pの初期X座標，1Pの初期Y座標，1Pの初期方向，2Pの初期X座標，2Pの初期Y座標，2Pの初期方向，マップデータの順で並んでいます。一つのステージは20タイル列×12タイル行で構成されています。

マップデータはMAP(列，行，ステージ)で表され，0：通れるところ，1：壁のいずれかが入ります。0と1しかないため1行を真ん中で二つに分け，10文字の2進数文字列とみなしてそれを16進数文字列に直し，データの量を圧縮しています。

データは16進数で，1行目の左10タイル分，1行目の右10タイル分，2行目の左10タイル分，2行目の右10タイル分……のように並んでいます。

**・爆発半径の読み込み**

爆発の半径はBFRフレームごとに変わります。半径のデータはINT(BF/BFR)個必要です。(デフォルトでは12個)半径の単位はドットです。

## ②ゲームスタート・ステージセレクト

ここでは単純に読み込んだデータをもとに，ステージを表示・選択し，プレイヤーの座標や方向を初期値にセットしています。

## ③キー入力判定・移動・その他計算

**・キー入力判定**

特別なことはしていませんが，少しでも処理速度を上げるために，@PAD_＊＊＊を使わずに数値を使っています。

弾の発射ボタンⓒを押すとサブルーチンに飛び，発射されている弾の数がTMAXに達していなければ，弾を発射します。ちなみに，弾が発射されて爆発が終わるまでが1発です。

**・プレイヤーの移動計算**

ここではホバーカーのドリフト感を出すために少し変わったことをしています。まずプレイヤーの向いている方向(DEG)とスピード（SPD）から単純に，X，Y方向の移動量（XX，YY）を計算し，実際の移動量（MX，MY）との差分をDRIFT値で割ります。こうして出た値を実際の移動量に足していくことで，少しずつそちらのほうに加速していく感じを出しています。当然DRIFT値を大きくすれば，慣性力が大きくなったように感じます。

**・その他の計算**

弾の移動，爆発半径の変化などもここで行なっています。

## ④当たり判定

**・壁との衝突**

マップデータを使用した，単純な当たり判定です。弾は壁に当たると，爆発します。

**・弾や爆発との衝突**

距離を計算する単純な判定です。ぶつかっていればダメージをライフから引きます。どちらかのライフが0になるとFIN＝1となり弾が撃てなくなりますが，すべての弾が爆発し終わるまでゲームは終了しません。これによって，ドローゲームになることがあります。

## ⑤各種表示

ライフの表示などを行ないます。

## ⑥終了判定

FIN＝1（どちらかのライフが0）かつ，発射されている弾が一つもないときゲーム終了です。勝敗表示などをしてゲームスタートへ飛びます。

# プログラムの入力方法

ステージデータを自分で作り替えない場合は，3660行～3740行のコメントと4220行からのコメントになっているデータは入力しなくてもかまいません。改造する場合については後述します。

# 改造について

**・ステージデータの改造**

ステージデータの構造は「・ステージデータの読み込み」のようになっていますが，視覚的にいまいちわかりにくいと思います。そこで，見た目でマップを作れるようにしたのが，3670行～3740行と，コメント化されているデータです。ここのコメントをはずして，それ以外のステージデータに関する処理とデータをコメントにしてください。こうすることによって，データの形をそのままマップの形にすることができます。詳細は**第3表**に示します。

変数をいじれば比較的簡単だと思いますが，爆発のフレーム数を変更したとき

**《第1表》パッドの操作方法**

| | | |
|---|---|---|
| ← → | ： | 左右旋回 |
| X，A | ： | 前進，後退 |
| B | ： | ブレーキ |
| C | ： | タマを撃つ |

★最近イラストがたくさん載っているのが楽しいですね。(東京都品川区・**コソバット越後27歳**)……【**影**：おお，コソバット越後くん。**つぐ美**：お友達なの？**影**：たぶんね。**つぐ美**：たぶん？**影**：キョーワ・オリジナルモニタが目当てというのはわかっておる！ぐはははは。】

**《第2表》変数表**

| | |
|---|---|
| X(1),Y(1) | プレイヤーの座標 |
| MX(1),MY(1) | プレイヤーの移動量 |
| DEG(1) | プレイヤーの向いている方向 |
| DEGCNG | プレイヤーの回転速度 |
| LIFE(1) | プレイヤーのライフ |
| LIFEMAX | プレイヤーのライフの最大値 |
| SPD(1) | プレイヤーの移動速度 |
| SPDMAX | プレイヤーの最大速度 |
| SPDCNG | プレイヤーの加速度 |
| WIN(1) | プレイヤーの勝利数 |
| DEAD() | 終了判定用 |
| FIN | 終了判定フラグ |
| DRIFT | 慣性力の強さ（ドリフトのしやすさ） |
| TMAX | 撃てる弾の最大数 |
| TNUM() | 現在撃っている弾の数 |
| TS(1,TMAX-1) | 弾の状態（0または1） |
| TSPD | 弾の速度 |
| TX(1,TMAX-1),TY(1,TMAX-1) | 弾の座標 |
| TMX(1,TMAX-1),TMY(1,TMAX-1) | 弾の移動量 |
| TDM | 弾のダメージ |
| BF | 爆発が何フレーム続くか |
| BS(1,TMAX-1) | 爆発の状態（0～BF） |
| BFR | 爆発の半径が変わるまでのフレーム数 |
| BR(BF/BFR) | 爆発の半径 |
| BDM | 爆発のダメージ（1フレーム） |
| STGMAX | ステージの数 |
| STG | 現在のステージ |
| MAP(19,11,STGMAX-1) | マップデータ |
| SX(1,STGMAX-1),SY(1,STGMAX-1) | スタート時のプレイヤーの座標 |
| SD(1,STGMAX-1) | スタート時の向いている方向 |
| DTR | 度からラジアンへの変換用 |

**《第3表》ステージデータの位置**

| 見た目重視の場合 | データ圧縮の場合 |
|---|---|
| 6370～3740行 | 3760～3860行 |
| 4220～4330行 | 4340,4350行 |
| 4380～4490行 | 4500,4510行 |
| 4540～4650行 | 4660,4670行 |
| 4700～4810行 | 4820,4830行 |

＊いずれか片方をコメントにして，片方のコメントをはずしてください。

は同時に爆発半径のデータ数をBF/BFRに合わせることを忘れないでください。

おすすめは，爆発半径を大きくするのと，爆発ダメージを大きくすることです。

## 苦労したところ

弾は2人で最大6個しか出ないのですが，処理が重くなってしまいました。なるべく同じ処理の中でも速い方法を選んでみたのですが，大きな成果はえられずに，一番スローな状態に合わせることで妥協してしまいました。

ポリゴンの優先順位に関することがいまいちわかりにくく苦労しました。これはまだ理解しきれず，結果オーライという状態です。

ドローゲームがあったほうがいいなぁというのは，後から考えて入れたので，凡ミスで無駄な苦労をしてしまいました（設計こそ大切だというのがよくわかりました。そういう意味では無駄ではなかったかもしれません）。

## 無駄ばなし

私がはじめてBASICに出会ったのは約6年前，高校1年生のときでした。286のDOS/Vマシンでちょっとしたものを作っていたのですが，当時はDOS/Vに関する資料も少なく，一度行き詰まった問題はずっと解決できないままでした（今でもキーの同時押し処理のやり方が気になって仕方ない……）。

そんな中，友達にベーマガなる本を紹介されるのですが，DOS/Vのベーシックは影も形も……。結局，いつかベーマガに投稿したいなと思いつつも，高校卒業ぐらいからベーマガ購入をやめてしまいました。……そして，1年ほど前，ついに憧れ（あこが）の98を購入！　しかし，当時のイメージが強くて98を購入したものの，BASICは入ってないし，時代はDOS/Vということに後から気づき，Delphiなどをやっていました。

しかし，今回サターンでベーシックが出るにあたって，ベーマガを購入しました。今回の作品は，当時DOS/Vで作ったゲームです。ついに，憧れの初投稿。ほんとうにうれしいです。

**CHECKER FLAG**

**編**：はやくもサターンでの投稿が来ました！

**影**：サターン・ユーザーには待望の発売のベーシックなので，これからもどんどん作って送ってくれるとうれしいです。

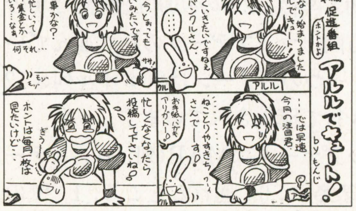
**Dr.D**：ゲームのほうを見てみよう。動きに慣れるとかなり熱くなれるが，弾の発射がCボタンだと押しにくい。YボタンやL/Rボタンでもよかったんじゃないかな？　あと，コンピュータと対戦できるといいのぉ。

**編**：演出とかにももう少し凝ってほしいですね。

**評…なんかかわいー…欲しいなぁ（つぐ美）**

by　ハマダラカ

**評…今月はハガキきてたよ（つぐ美）**




by　もんじ

**業務連絡**：最近質問が多い（気がする）各コーナーの〆切について。OFコーナーは，発売の前月15日まで必着。つまり今月15日までに送れば11月号に載る（かも）。プログラム・コーナーのイラストは少し早くて毎月10日ぐらい。じゃないと次号まわしだよ。心するやうに。by影

## 『ホバーバトル』のプログラム・リスト

```
1000 '******************************
1010 '*     ﾎﾊﾞｰｶｰ ﾊﾞﾄﾙｹﾞｰﾑ         *
1020 '*       1998.07.18           *
1030 '******************************
1040 '
1050 GOSUB *GAMEINIT : 'ｹﾞｰﾑｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
1060 '
1070 GOSUB 2550 : 'ｹﾞｰﾑﾘｽﾀｰﾄ
1080 '
1090 '*************************************************************
1100 '      ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ
1110 '*************************************************************
1120 '****** ｲﾄﾞｳｹｲｻﾝ ***********************************************
1130 FOR I=0 TO 1
1140   TRIG1=PAD(I*15,1):TRIG2=PAD(I*15,2)
1150   IF DEAD(I)=1 THEN GOTO 1350
1160   'ｼﾞｷﾉｶｲﾃﾝ
1170   IF TRIG1 AND &H4000 THEN DEG(I)=DEG(I)-DEGCNG
1180   IF TRIG1 AND &H8000 THEN DEG(I)=DEG(I)+DEGCNG
1190   DEG(I)=(DEG(I)+360) MOD 360
1200   'ｽﾋﾟｰﾄﾞﾍﾝｺｳ
1210   IF TRIG1 AND &H40  THEN SPD(I)=SPD(I)-(SPD(I)< SPDMAX)*SPDCNG
1220   IF TRIG1 AND &H400 THEN SPD(I)=SPD(I)+(SPD(I)>-SPDMAX)*SPDCNG
1230   IF TRIG1 AND &H100 THEN SPD(I)=0
1240   'ｼﾞｷﾉｲﾄﾞｳﾘｮｳｹｲｻﾝ
1250   XX = XCOS(DEG(I)*DTR)
1260   YY = XSIN(DEG(I)*DTR)
1270   MX(I) = MX(I) + (XX*SPD(I)-MX(I)) / DRIFT
1280   MY(I) = MY(I) + (YY*SPD(I)-MY(I)) / DRIFT
1290   'ｼﾞｷｲﾄﾞｳ
1300   X(I) = X(I) + MX(I) : X(I) = (X(I)+320) MOD 320
1310   Y(I) = Y(I) + MY(I) : Y(I) = (Y(I)+192) MOD 192
1320   'ﾀﾏﾉﾊｯｼｬ
1330   IF TRIG2 AND &H200 THEN GOSUB 2120 : 'ﾀﾏﾊｯｼｬ
1340   'ﾀﾏｲﾄﾞｳ
1350   FOR J=0 TO TMAX-1
1360     IF TS(I,J)=0 THEN GOTO 1400 : 'ｿﾝｻﾞｲｼﾅｹﾚﾊﾞ ｲﾄﾞｳｼﾅｲ
1370     TX(I,J) = TX(I,J) + TMX(I,J) : TX(I,J) = (TX(I,J)+320) MOD 320
1380     TY(I,J) = TY(I,J) + TMY(I,J) : TY(I,J) = (TY(I,J)+192) MOD 192
1390     OBJPOS 3+I*TMAX+J, TX(I,J)-160, TY(I,J)-112, 400
1400   NEXT
1410   'ﾊﾞｸﾊﾂ
1420   FOR J=0 TO TMAX-1
1430     IF BS(I,J)=0 THEN GOTO 1470
1440     BS(I,J)=BS(I,J)+1
1450     IF BS(I,J)>BF THEN BS(I,J)=0:OBJTYPE 3+I*TMAX+J,0:TNUM(I)=TNUM(I)-1:GOTO 1470
1460     S=BR(INT(BS(I,J)/5))/16:OBJZOOM 3+I*TMAX+J, S, S, S
1470   NEXT
1480 NEXT
1490 '****** ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ ************************************************
1500 'ｼﾞｷﾄ ｶﾍﾞﾉ ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ
1510 FOR I=0 TO 1
1520   DX=INT(X(I)/16) : DY=INT(Y(I)/16)
1530   IF MAP(DX,DY,STG-1)=1 THEN
1540     IF MAP( INT( (X(I)-MX(I))/16 ), DY, STG-1)=0 THEN
1550       X(I) = X(I)-MX(I) : MX(I) = -MX(I)
1560     ELSE IF MAP(DX,INT( (Y(I)-MY(I))/16 ), STG-1)=0 THEN
1570       Y(I) = Y(I)-MY(I) : MY(I) = -MY(I)
1580     ELSE X(I)=X(I)-MX(I):Y(I)=Y(I)-MY(I):MX(I)=-MX(I):MY(I)=-MY(I)
1590     ENDIF
1600   ENDIF
1610 NEXT
1620 'ｼﾞｷﾄ ｼﾞｷﾉ ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ
1630 XX=X(0)-X(1):YY=Y(0)-Y(1)
1640 IF (XX*XX+YY*YY) <64 THEN
1650   X(0)=X(0)-MX(0):Y(0)=Y(0)-MY(0)
1660   X(1)=X(1)-MX(1):Y(1)=Y(1)-MY(1)
1670   SWAP MX(0),MX(1):SWAP MY(0),MY(1)
1680 ENDIF
1690 'ﾀﾏﾄﾊﾞｸﾊﾂﾉ ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ
1700 FOR I=0 TO 1
1710   FOR J=0 TO TMAX-1
1720     IF TS(I,J)=0 THEN GOTO 1830 : 'ｿﾝｻﾞｲｼﾅｹﾚﾊﾞ ｵﾜﾘ
1730     'ﾀﾏﾄ ｶﾍﾞ
1740     DX=INT(TX(I,J)/16) : DY=INT(TY(I,J)/16)
1750     IF MAP(DX,DY,STG-1)=0 THEN GOTO 1780
1760     GOSUB 2260
1770     'ﾀﾏﾄ ﾌﾟﾚｲﾔｰ
1780     XX=TX(I,J)-X(1-I) : YY=TY(I,J)-Y(1-I)
1790     IF (XX*XX+YY*YY) < 49 THEN
1800       MX(1-I)=TMX(I,J):MY(1-I)=TMY(I,J)
1810       LIFE(1-I)=LIFE(1-I)-TDM:GOSUB 2260
1820     ENDIF
1830     IF BS(I,J)=0 THEN GOTO 1900 : 'ｿﾝｻﾞｲｼﾅｹﾚﾊﾞ ｵﾜﾘ
1840     'ﾊﾞｸﾊｯﾄ ﾌﾟﾚｲﾔｰ
1850     RR=BR(INT(BS(I,J)/5))+2:R=RR*RR
1860     XX=TX(I,J)-X(0) : YY=TY(I,J)-Y(0)
1870     IF (XX*XX+YY*YY) < R THEN LIFE(0)=LIFE(0)-BDM
1880     XX=TX(I,J)-X(1) : YY=TY(I,J)-Y(1)
1890     IF (XX*XX+YY*YY) < R THEN LIFE(1)=LIFE(1)-BDM
1900     IF TS(I,J)=0 THEN IF BS(I,J)=0 THEN FOR A=0 TO 99:NEXT A: 'ｳｪｲﾄ
1910   NEXT
1920 NEXT
1930 FOR I=0 TO 1:IF LIFE(I)<=0 THEN IF DEAD(I)=0 THEN GOSUB 2320
1940 NEXT
1950 '****** ｶｸｼｭﾋｮｳｼﾞ ***********************************************
```

★日本の夏受験生の夏。(東京都町田市・**大谷亮太18歳**)……【**影**：この作品のスバラシサを読者のみなさんにお見せできないのが残念。
**編**：…作品？**影**：「一撃必中」という何か違うはちまきをした疲れてる受験生の顔が描いてあったのだが，この泣きぐあいがなんとも…。】

```
1960 FOR I=0 TO 1
1970   OBJPOS I+1, X(I)-160, Y(I)-112 : OBJROT I+1,,, (DEG(I)+90)*DTR
1980   IF LIFE(I)<=0 THEN LIFE(I)=0
1990 NEXT
2000 ACTIVE 1
2010 LINE (160-LIFEMAX-31,200)-(160-LIFE(0)-30,206),0,BF
2020 LINE (160+LIFE(1)+30,200)-(160+30+LIFEMAX,206),0,BF
2030 '****** ｼｭｳﾘｮｳﾊﾝﾃｲ ************************************************
2040 IF FIN=1 THEN IF (TNUM(0)+TNUM(1))=0 THEN GOTO 2410
2050 '****** ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟｵﾜﾘ ************************************************
2060 GOTO 1130
2070 '
2080 '***********************************************************
2090 '     ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
2100 '***********************************************************
2110 '****** ﾀﾏﾉﾊｯｼｬ ***********************************************
2120 IF (TNUM(I)=TMAX) OR (FIN=1) THEN GOTO 2240 : 'ｱｷｶﾞﾅｹﾚﾊﾞ ｵﾜﾘ
2130 TNUM(I) = TNUM(I) + 1
2140 FOR J=0 TO TMAX-1
2150   IF TS(I,J)=0 THEN IF BS(I,J)=0 THEN 2170 : 'ｱｷｦｻｶﾞｽ
2160 NEXT J
2170 TS(I,J)=1: TMX(I,J)=XX*TSPD: TMY(I,J)=YY*TSPD
2180 TX(I,J)=X(I)+TMX(I,J): TY(I,J)=Y(I)+TMY(I,J)
2190 OBJPOS 3+I*TMAX+J, TX(I,J)-160, TY(I,J)-112, 400
2200 OBJTYPE 3+I*TMAX+J, 1
2210 OBJATR 3+I*TMAX+J,, 2
2220 OBJZOOM 3+I*TMAX+J, 1, 1, 1
2230 EFFECT -2
2240 RETURN
2250 '****** ﾊﾞｸﾊﾂｶｲｼ ***********************************************
2260 TS(I,J)=0:BS(I,J)=1:S=BR(INT(BS(I,J)/5))/16
2270 OBJPOS 3+I*TMAX+J,TX(I,J)-160,TY(I,J)-112,150:OBJZOOM 3+I*TMAX+J,S,S,S
2280 OBJATR 3+I*TMAX+J,, 3 : OBJTYPE 3+I*TMAX+J, 1
2290 EFFECT -1
2300 RETURN
2310 '****** ｼﾞｷﾊﾞｸﾊﾂ ***********************************************
2320 FIN=1
2330 MX(I)=0:MY(I)=0:SPD(I)=0:DEAD(I)=1
2340 FOR J=0 TO TMAX-1
2350   IF BS(I,J)=0 THEN IF TS(I,J)=0 THEN TNUM(I)=TNUM(I)+1:GOTO 2380
2360 NEXT J
2370 J=TMAX-1
2380 TX(I,J)=X(I):TY(I,J)=Y(I):GOSUB 2260
2390 RETURN
2400 '****** ｼｮｳﾌﾞｱﾘ ***********************************************
2410 IF (LIFE(0)+LIFE(1))<=0 THEN MSG$=" DRAW GAME ":GOTO 2440
2420 IF LIFE(0)<=0 THEN            MSG$="  2P WIN ! ":WIN(1)=WIN(1)+1
2430 IF LIFE(1)<=0 THEN            MSG$="  1P WIN ! ":WIN(0)=WIN(0)+1
2440 LOCATE 14,12:PRINT
```

```
2450 VSYNC 10
2460 A=PAD(0,2):B=PAD(15,2)
2470 IF (A OR B) AND &HE00 THEN GOTO 2480 ELSE 2460
2480 CLS 5
2490 GOTO 1070
2500 '
2510 '***********************************************************
2520 '  ｹﾞｰﾑﾘｽﾀｰﾄ
2530 '***********************************************************
2540 '*** ｽﾃｰｼﾞｾﾚｸﾄ ************************************************
2550 LOCATE 14,11:PRINT "ｽﾃｰｼﾞ ｾﾚｸﾄ":GOSUB *TILEDRAW:GOSUB *KABEDRAW:C=STG-1
2560 FOR I=0 TO STGMAX-1:LOCATE 18-STGMAX+I*2,14:PRINT I+1:NEXT I
2570 DISPLAY ON :COLOROFS (0,0,0)
2580 LOCATE 17-STGMAX+STG*2,15:PRINT " "
2590 STG=C+1:LOCATE 17-STGMAX+STG*2,15:PRINT CHR$(&HFA)
2600 GOSUB *KABEDRAW:GOSUB *CHRDRAW
2610 A=PAD(0,2):B=PAD(15,2)
2620 IF (A OR B) AND @PAD_LEFT THEN C=(C+STGMAX-1) MOD STGMAX:GOTO 2580
2630 IF (A OR B) AND @PAD_RIGHT THEN C=(C+STGMAX+1) MOD STGMAX:GOTO 2580
2640 IF (A OR B) AND &HE00 THEN GOTO 2660
2650 GOTO 2610
2660 '*** ｽﾃｰﾀｽﾉｼｮｷｶ ************************************************
2670 CLS 5:LOCATE 17,24:PRINT "LIFE":FIN=0
2680 LOCATE 6,23:PRINT USING "1P:##",WIN(0)
2690 LOCATE 26,23:PRINT USING "2P:##",WIN(1)
2700 FOR I=0 TO 1
2710   X(I)=SX(I,STG-1):Y(I)=SY(I,STG-1):DEG(I)=SD(I,STG-1) : 'ｽﾃｰｼﾞｺﾞﾄﾆ ﾁｶﾞｳﾍﾝｽｳ
2720   LIFE(I)=LIFEMAX:SPD(I)=0:TNUM(I)=0:DEAD(I)=0:MX(I)=0:MY(I)=0 : 'ｿﾉﾀﾉﾍﾝｽｳ
2730 NEXT I:VSYNC 30
2740 LOCATE 16,11:PRINT "READY":EFFECT "04C32":VSYNC 60
2750 EFFECT "04B6405C4":LOCATE 16,11:PRINT "     "
2760 RETURN
2770 '****** ｽﾃｰｼﾞﾏｯﾌﾟﾋｮｳｼﾞ ************************************************
2780 *TILEDRAW : 'ﾛﾝﾘ BG0
2790 FOR J=0 TO 11
2800   FOR I=0 TO 19
2810     GCOPY TILE$ TO 0,(I*16,J*16)
2820   NEXT I
2830 NEXT J
2840 ACTIVE 0:LINE (161-LIFEMAX-30,200)-(160-30,206),3,BF
2850 LINE (160+30,200)-(159+30+LIFEMAX,206),3,BF
2860 ACTIVE 1:LINE (161-LIFEMAX-30,200)-(160-30,206),4,BF
2870 LINE (160+30,200)-(159+30+LIFEMAX,206),4,BF
2880 RETURN
2890 *KABEDRAW : 'ﾛﾝﾘ BG1
2900 ACTIVE 1
2910 FOR J=0 TO 11
2920   FOR I=0 TO 19
2930     IF MAP(I,J,STG-1)=1 THEN : GCOPY KABE$ TO 1,(I*16,J*16)
```

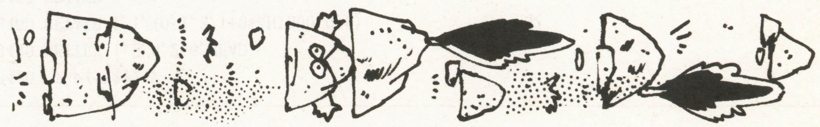


★サターンBASICのプログラムも載せてほしいです。(徳島県小松島市・**佐藤裕昭29歳**)……【**Dr.D**：載っておるのじゃ。**編**：かゆいところに手が届くベーマガ！**影**：孫の手と呼んであげよう。**編**：それはいやです。**Dr.D**：ま，投稿がなければ話にならん。よろしくな。】

```
2940      ELSE LINE (I*16,J*16)-(I*16+15,J*16+15),0,BF
2950     ENDIF
2960   NEXT I
2970 NEXT J
2980 RETURN
2990 *CHRDRAW : 'ﾎﾟﾘｺﾞﾝｽﾌﾟﾗｲﾄ
3000 FOR I=0 TO 1
3010   OBJPOS I+1, SX(I,STG-1)-160, SY(I,STG-1)-112, 200+I*100
3020   OBJROT I+1,,, (SD(I,STG-1)+90)*DTR : OBJTYPE I+1, 1
3030 NEXT I
3040 RETURN
3050 '
3060 '***************************************************************
3070 '    ｹﾞｰﾑｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
3080 '***************************************************************
3090 *GAMEINIT
3100 '*** ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ ***********************************************
3110 SCREEN 1,5,16,1
3120 PRIORITY  0,1 : 'ﾊｲｹｲ(ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ)
3130 PRIORITY 10,2 : 'ｼﾞｷ､ﾀﾏ(ｽﾌﾟﾗｲﾄ)
3140 PRIORITY  1,3 : 'ｶﾍﾞ(ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ)
3150 PRIORITY  4,5 : 'ﾓｼﾞ(ｷｬﾗｸﾀ)
3160 '*** ﾃｲｽｳｾﾝｹﾞﾝ *********************************************
3170 TMAX=3:STGMAX=4:STG=1:LIFEMAX=100:DTR=.5/180:DRIFT=20
3180 SPDMAX=2:SPDCNG=2:DEGCNG=5:TSPD=2.5:BDM=.1:TDM=10:BF=60:BFR=5
3190 '*** ﾍﾝｽｳｾﾝｹﾞﾝ *********************************************
3200 DIM X(1),Y(1), MX(1),MY(1), LIFE(1), WIN(1), SPD(1), DEAD(1), DEG(1)
3210 DIM TX(1,TMAX-1),TY(1,TMAX-1), TMX(1,TMAX-1),TMY(1,TMAX-1)
3220 DIM TNUM(1), TS(1,TMAX-1), BR(BF/BFR), BS(1,TMAX-1)
3230 DIM MAP(19,11,STGMAX-1), SX(1,STGMAX-1),SY(1,STGMAX-1), SD(1,STGMAX-1)
3240 '*** ｺｳｶｵﾝｾｯﾃｲ **********************************************
3250 PLAYINIT
3260 EFFECT 1,0,"@1303C32G32B32C32(O0B16C16)" : 'ﾊﾞｸﾊﾂ
3270 EFFECT 2,0,"@13V14B32" : 'ﾀﾏﾊｯｼｬ
3280 '*** ｸﾞﾗﾌｨｯｸｻｸｾｲ *********************************************
3290 DISPLAY OFF
3300 'ﾊｲｹｲﾀｲﾙ
3310 PALETTE 0,1,RGB(10,10,10),RGB(5,5,5),RGB(31,0,0)
3320 ACTIVE 0 : LINE (0,0)-(15,15),1,BF
3330 FOR I = 1 TO 7:READ A,B,C:LINE (A,B)-(A+C,B),2:NEXT I
3340 FOR I = 1 TO 3:READ A,B,C:LINE (A,B)-(A,B+C),2:NEXT I
3350 GCOPY 0,(0,0)-(15,15) TO TILE$:CLS 0
3360 'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾊﾟﾚｯﾄｾｯﾃｲ
3370 FOR I=1 TO 6:READ A$,B,C,D:PALETTE 10,VAL("&H"+A$),RGB(B,C,D):NEXT I
3380 'ﾌﾟﾚｲﾔｰｷｬﾗ1
3390 SETTEX 0,8,8,256,READ
3400 SETATR 0,1,(0,1,3,0+0*&H1000,0,0)
3410 OBJATR 1,, 0
3420 OBJZOOM 1,2,2,2
3430 'ﾌﾟﾚｲﾔｰｷｬﾗ2
3440 SETTEX 1,8,8,256,READ
3450 SETATR 1,1,(0,1,3,1+0*&H1000,0,0)
3460 OBJATR 2,, 1
3470 OBJZOOM 2,2,2,2
3480 'ｶﾍﾞ
3490 PALETTE 1,1,RGB(5,5,31),RGB(10,10,31),RGB(0,0,20),RGB(31,31,0)
3500 ACTIVE 1
3510 LINE (0,0)-(15,15),1,BF
3520 LINE (15,0)-(0,0),2:LINE -(0,15):LINE -(15,15),3:LINE -(15,1),3
3530 GCOPY 1,(0,0)-(15,15) TO KABE$:CLS 1
3540 'ﾀﾏ
3550 SETTEX 2,8,8,256,HEXBIN$(STRW$(64,"00"))
3560 ACTIVE 12
3570 CIRCLE (4,4),2,&H33,F:CIRCLE (4,4),1,&H66,F
3580 SETATR 2,1,(0,1,3,2+0*&H1000,0,0)
3590 FOR I=3 TO 3+TMAX*2-1:OBJATR I,, 2:NEXT
3600 'ﾊﾞｸﾊﾂ
3610 SETTEX 3,32,32,256,HEXBIN$(STRW$(32*32,"00"))
3620 ACTIVE 13
3630 CIRCLE(16,16),15,&H22,F:CIRCLE (16,16),13,&H33,F:CIRCLE (16,16),7,&H66,F
3640 SETATR 3,1,(0,1,3,3+3*&H1000,0,256)
3650 '*** ｽﾃｰｼﾞﾏｯﾌﾟﾖﾐｺﾐ *********************************************
3660 'ﾐﾀﾒ ｼﾞｭｳｼﾊﾞﾝ
3670 'FOR A=0 TO STGMAX-1
3680 '  FOR B=0 TO 1:READ SX(B,A),SY(B,A),SD(B,A):NEXT B
3690 '  FOR J=0 TO 11:READ A$
3700 '    FOR I=0 TO 19
3710 '      MAP(I,J,A)=VAL(MID$(A$,I+1,1))
3720 '    NEXT I
3730 '  NEXT J
3740 'NEXT A
3750 'ﾃﾞｰﾀ ｱｯｼｭｸﾊﾞﾝ
3760 FOR A=0 TO STGMAX-1
3770   FOR B=0 TO 1:READ SX(B,A),SY(B,A),SD(B,A):NEXT B
3780   FOR J=0 TO 11:A$=""
3790     FOR C=0 TO 1
3800       READ B$:B$=RIGHT$(BIN$(VAL("&H"+B$),1),10):A$=A$+B$
3810     NEXT C
3820     FOR I=0 TO 19
3830       MAP(I,J,A)=VAL(MID$(A$,I+1,1))
3840     NEXT I
3850   NEXT J
3860 NEXT A
3870 '*** ﾊﾞｸﾊﾂﾊﾝｹｲﾖﾐｺﾐ *********************************************
3880 FOR I=1 TO BF/BFR:READ BR(I):NEXT I
3890 RETURN
3900 '
3910 '***************************************************************
```

★お金をかけずにパソコンをスピードアップさせる技はありますか？(宮城県遠田郡・及川一誠15歳)……【**影**：技／技ときたか…。たとえば会社で破壊してしまったPCから使えそうな部分を持ち帰ってみるとか？**つぐ美**：そーいうのは技でもなんでもないわよ？**影**：え～。】

```
3920 '              データ
3930 '*****************************************************************
3940 '*** グラフィックデータ ********************************************
3950 'ハイケイタイル
3960 DATA 0,4,5,  8,4,9,  10,7,14,  3,8,3,  3,10,9,  0,13,2,  9,15,15
3970 DATA 3,2,5,  14,0,11,  7,7,12
3980 'スプライトヨウパレット
3990 DATA 11,  0,  0,  0,   22,31,  5,  5,   33,31,31,  0
4000 DATA 44,15,15,31,   55,  0,20,  0,   66,31,31,31
4010 'プレイヤーキャラ 1
4020 DATA 0000001111000000
4030 DATA 0000112222110000
4040 DATA 0000114444110000
4050 DATA 0011224444221100
4060 DATA 0011224444221100
4070 DATA 1133222222223311
4080 DATA 1133222222223311
4090 DATA 1111111111111111
4100 'プレイヤーキャラ 2
4110 DATA 0000001111000000
4120 DATA 0000114444110000
4130 DATA 0000115555110000
4140 DATA 0011445555441100
4150 DATA 0011445555441100
4160 DATA 1122444444442211
4170 DATA 1122444444442211
4180 DATA 1111111111111111
4190 '*** ステージデータ ***********************************************
4200 'ステージ 1
4210 DATA 40,40,90,280,152,270
4220 'DATA 11111111111111111111
4230 'DATA 10000000000000000001
4240 'DATA 10000000000000000001
4250 'DATA 10000000000000000001
4260 'DATA 10000000000000000001
4270 'DATA 10000000000000000001
4280 'DATA 10000000000000000001
4290 'DATA 10000000000000000001
4300 'DATA 10000000000000000001
4310 'DATA 10000000000000000001
4320 'DATA 10000000000000000001
4330 'DATA 11111111111111111111
4340 DATA 3FF,3FF,200,   1,200,   1,200,   1,200,   1,200,   1
4350 DATA 200,   1,200,   1,200,   1,200,   1,200,   1,3FF,3FF
4360 'ステージ 2
4370 DATA 56,56,0,264,136,180
4380 'DATA 11111111111111111111
4390 'DATA 10000000000000000001
4400 'DATA 10000000000000000001
4410 'DATA 10000100000000100001
4420 'DATA 10000000000000000001
4430 'DATA 10000000000000000001
4440 'DATA 10000000000000000001
4450 'DATA 10000000000000000001
4460 'DATA 10000100000000100001
4470 'DATA 10000000000000000001
4480 'DATA 10000000000000000001
4490 'DATA 11111111111111111111
4500 DATA 3FF,3FF,200,   1,200,   1,210,  21,200,   1,200,   1
4510 DATA 200,   1,200,   1,210,  21,200,   1,200,   1,3FF,3FF
4520 'ステージ 3
4530 DATA 50,96,0,270,96,180
4540 'DATA 11111111111111111111
4550 'DATA 10000000000000000001
4560 'DATA 10000000000000000001
4570 'DATA 10000000000000000001
4580 'DATA 10000000011000000001
4590 'DATA 10000000111100000001
4600 'DATA 10000000111100000001
4610 'DATA 10000000011000000001
4620 'DATA 10000000000000000001
4630 'DATA 10000000000000000001
4640 'DATA 10000000000000000001
4650 'DATA 11111111111111111111
4660 DATA 3FF,3FF,200,   1,200,   1,200,   1,201,201,203,301
4670 DATA 203,301,201,201,200,   1,200,   1,200,   1,3FF,3FF
4680 'ステージ 4
4690 DATA 50,96,0,270,96,180
4700 'DATA 11111111111111111111
4710 'DATA 10000000000000000001
4720 'DATA 10000000000000000001
4730 'DATA 10000111110011100001
4740 'DATA 10000111110011100001
4750 'DATA 10000000000000000001
4760 'DATA 10000000000000000001
4770 'DATA 10000111001111100001
4780 'DATA 10000111001111100001
4790 'DATA 10000000000000000001
4800 'DATA 10000000000000000001
4810 'DATA 11111111111111111111
4820 DATA 3FF,3FF,200,   1,200,   1,21F,  E1,21F,  E1,200,   1
4830 DATA 200,   1,21C,3E1,21C,3E1,200,   1,200,   1,3FF,3FF
4840 'バクハツハンケイ
4850 DATA 4,10,16,20,20,20,18,16,14,12,8,4
```



★200号記念キャンペーンは具体的に何を行なっているんですか。(群馬県高崎市・**中島和久18歳**)……【**影**：う〜,プログラム・コンテストかな。98年5月号とか見てもらえると助かるぞ。あと,秘密裏にOFコーナー200号記念コンテストも開催予定。よろしく(こっそり)。】

# Windows95（Visual Basic V5.0）用

敵を発見，撃破せよ

# TARGET（ターゲット）

片本　真一（14歳）

## 内　容

シンプルなガン・シューティングです。とにかく敵を倒しまくってください。

タイムリミットになると，スコアと命中率とそれに対する評価（メッセージボックスのタイトルバーに表示されている）が表示されます。

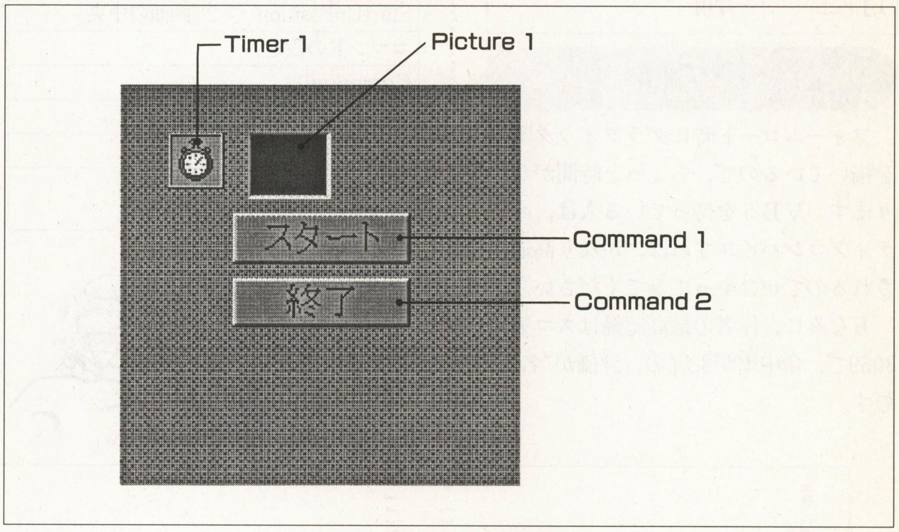
## 操作方法

マウスで照準を動かし（このときフォームも照準にあわせて動く），キーボードかマウスのボタンを押して，レーザーを発射します。

キーボードでゲームをするときは，リターン・キーやスペース・キーを使わないでください(ボタンを連打しているとき，タイムリミットになると，メッセージボックスが出てもすぐ閉じてしまうから)。

## 入力方法

まず，フォームにコントロールを貼り付け，プロパティを設定してコードを打ち込んで出来上がりです。




《第１図》Formの配置図

## 改造のアドバイス

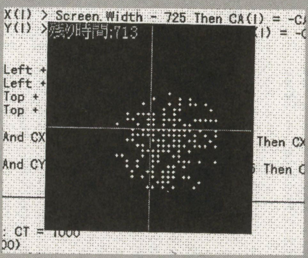
フォームのサイズは，変えてもちゃんと対応するはずなので，サイズを変えてみるといいと思います。また，デスクトップを真っ黒にして，やってみるのもおもしろいです。スピード調整は，Timer1.Intervalを適当に変えてください。

## CHECKER FLAG

**Dr.D**：ゲーム内容は“ボタンを探せ！”と一緒じゃが，ボタンを押すのではなく敵を撃つという点が違うが，どうかな？

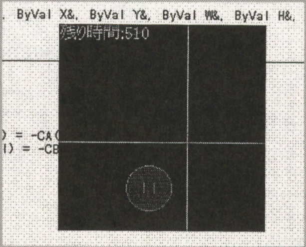
**編**：これだけでもずいぶんゲームが変わりますね。

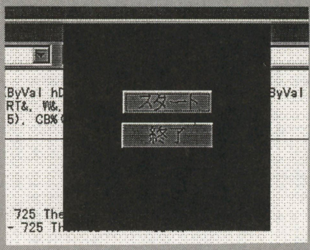
**影**：命中率とかランクの表示も面白いなぁ。




▲《写真１》画面の裏にかくれたターゲットを，時間内にどれだけ撃てるか競うゲーム

▼《写真２》ターゲットは照準から逃げたり，いろいろな動きをするゾ




◀《写真３》破壊！パーッと飛び散るのがカッコいい

《第１表》変数表

| | |
|---|---|
| SC | ……………スコア |
| CT | ……………レーザー発射回数 |
| AT | ……………敵に当たった回数 |
| TM | …………残り時間 |
| PX,PY | ………標準の座標 |
| KS | ……………キーが押されているか |
| BX,BY | ………爆風の座標 |
| BS | ……………爆風の大きさ・有無 |
| W,H | …………画面のサイズ |
| CX,CY | ………敵の座標 |
| CS | ……………敵の種類・有無 |
| CSP | …………敵のスピード |
| CA,CB | ………敵の進行方向 |
| RT | ……………戻り値 |
| I,J,K,L | ………雑用 |

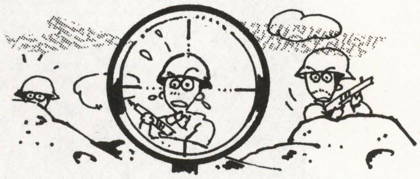
## その他

フォームロード時にグラフィック関係を描いているので，ちょっと時間がかかります。ＶＢ５を持っている人は，ネイティブコンパイルすれば，かなり高速化されるのでぜひやってみてください。

ちなみに，作者の最高記録はスコアが3069で，命中率が33％の，評価が“名人”です。

《第２表》プロパティの設定

| | |
|---|---|
| Form1 | |
| AutoRedraw | -1 'True |
| BackColor | &H00000000& |
| BorderStyle | 0 'なし |
| Height | 3000 |
| Left | 3480 |
| Top | 4305 |
| Width | 3000 |
| Font | |
| Name | MS P明朝 |
| Size | 12 |
| ForeColor | &H00FFFF00& |
| KeyPreview | -1 'True |
| MousePointer | 2 'クロス |
| ScaleMode | 3 'ピクセル |
| StartUpPosition | 2 '画面の中央 |
| コマンドの設定 | |
| Command1 | |
| Caption | スタート |
| Font | |
| Name | MS P明朝 |
| Size | 14 |
| Height | 375 |
| Left | 840 |
| Top | 960 |
| Width | 1335 |
| Command2 | |
| Caption | 終了 |
| Font | |
| Name | MS P明朝 |
| Size | 14 |
| Height | 375 |
| Left | 840 |
| Top | 1440 |
| Width | 1335 |
| ピクチャーの設定 | |
| Picture1 | |
| AutoRedraw | -1 'True |
| BackColor | &H00000000& |
| FillStyle | 0 '塗りつぶし |
| ScaleMode | 3 'ピクセル |
| Visible | 0 'False |
| タイマーの設定 | |
| Timer1 | |
| Interval | 0 |



**★参考にしたもの**

ベーマガ 1998／7月号(Windows 用“ボタンを探せ！”)

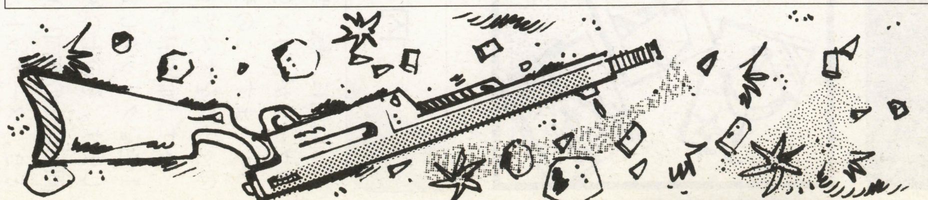
TARGETのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Private Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" (ByVal hDestDC&, ByVal X&, ByVal Y&
, ByVal W&, ByVal H&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwRop&)
Dim PX%, PY%, KS%, BX%(15), BY%(15), BS%(15), RT&, W&, H&
Dim CX%(15), CY%(15), CS%(15), CSP%(15), CA%(15), CB%(15)
Dim SC%, CT%, K%, L%, I%, J%, TM%, AT%

Private Sub CP()
    If CS(I) = 1 Then
        CX(I) = CX(I) + CA(I) * CSP(I)
        CY(I) = CY(I) + CB(I) * CSP(I)
        If CX(I) < 0 Or CX(I) > Screen.Width - 725 Then CA(I) = -CA(I)
        If CY(I) < 0 Or CY(I) > Screen.Height - 725 Then CB(I) = -CB(I)
    Else
        J = 0: K = 0
        If CX(I) + 375 < Left + PX * 15 Then J = -1
        If CX(I) + 375 > Left + PX * 15 Then J = 1
        If CY(I) + 375 < Top + PY * 15 Then K = -1
        If CY(I) + 375 > Top + PY * 15 Then K = 1
        L = J * CSP(I)
        If CX(I) + L > 0 And CX(I) + L < Screen.Width - 725 Then CX(I) = CX(I) +
 L
        L = K * CSP(I)
        If CY(I) + L > 0 And CY(I) + L < Screen.Height - 725 Then CY(I) = CY(I)
+ L
    End If
End Sub
Private Sub GAMOV()
    Dim A$, B$
    If AT = 0 Then AT = 1: CT = 1000
    I = Int((AT / CT) * 100)
    A$ = "スコア:" & SC & Chr$(13) & "命中率:" & I & "%"
    Select Case SC
        Case 0 To 100
            B$ = "・・・・"
        Case 101 To 600
            B$ = "がんばろう"
        Case 601 To 2000
            B$ = "凡人"
        Case 2001 To 2800
            B$ = "達人"
        Case 2801 To 3500
            B$ = "名人"
        Case Is > 3500
            B$ = "神"
    End Select
    If I < 20 Then B$ = "よく狙おう"
    MsgBox "タイムリミット!", , "報告"
    MsgBox A$, , B$
    Timer1.Interval = 0
    Command1.Visible = True
    Command2.Visible = True
End Sub
Private Sub GRPH()
    Dim X%(200), Y%(200), S%(200), R(200), RR
    RR = 3.14159 / 180
    Picture1.Width = 600 + W: Picture1.Height = 300 + W
    Picture1.Cls
    Picture1.Line (0, 0)-(Width, Height), QBColor(10), B
    Picture1.Line (1, 50)-(100, 100), QBColor(15), BF
    Picture1.Line (1, 200)-(500, 300), QBColor(15), BF
    For I = 1 To 2
        J = 25 + (I - 1) * 50
        Picture1.FillColor = RGB(255 - (I - 1) * 255, 0, (I - 1) * 255)
        Picture1.Circle (J, 25), 22, RGB(255, 0, 255)
        Picture1.FillColor = RGB(0, 0, 0)
        Picture1.Circle (J, 75), 22, QBColor(0)
        Picture1.Line (J - 5, 20)-(J - 5, 30), RGB(0, 255, 0)
```



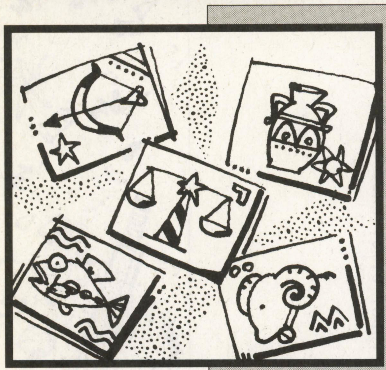
★今日は9月8日なので『98の日』になり，お休みになります。（神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆25歳**）……【**影**：毎月8日はベーマガの日なので本屋に直行するように。そして，徹夜でプログラムの打ち込みだ！愛読者カードの記入も忘れずに。24時間でクリアしよう！】

```
        Picture1.Line (J + 5, 20)-(J + 5, 30), RGB(0, 255, 0)
    Next I
    For I = 1 To 200
        X(I) = 50: Y(I) = 150
        S(I) = Int(Rnd * 10) + 1
        R(I) = Int(Rnd * 360) + 1
    Next I
    For I = 0 To 4
        For J = 1 To 200
            X(J) = X(J) + Cos(R(J) * RR) * S(J)
            Y(J) = Y(J) + Sin(R(J) * RR) * S(J)
            Picture1.FillColor = QBColor(15)
            Picture1.Circle (X(J) + I * 100, Y(J)), 1, QBColor(15)
            Picture1.FillColor = QBColor(0)
            Picture1.Circle (X(J) + I * 100, Y(J) + 100), 1, QBColor(0)
        Next J
    Next I
End Sub

Private Sub NW()
    For I = 0 To 15
        Call ST: BS(I) = 0
    Next I
    TM = 1000: CT = 0: AT = 0: SC = 0
End Sub
Private Sub ST()
    CX(I) = Int(Rnd * (Screen.Width - 1500))
    CY(I) = Int(Rnd * (Screen.Height - 2000))
    CS(I) = Int(Rnd * 2) + 1
    CA(I) = 1: CB(I) = -1
    CSP(I) = Int(Rnd * 150) + 30
End Sub


Private Sub END_Click()
    End
End Sub

Private Sub Command1_Click()
    Command1.Visible = False
    Command2.Visible = False
    Call NW: Timer1.Interval = 1
End Sub


Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub


Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    KS = 1
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    KS = 0
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Randomize
    W = ScaleWidth: H = ScaleHeight
    Call GRPH
End Sub

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y A
s Single)
    KS = 1
End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y A
s Single)
    PX = X: PY = Y
End Sub

Private Sub Form_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As
Single)
    KS = 0
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    Cls
    I = Screen.Width: J = Screen.Height
    K = (PX - W / 2) * 15: L = (PY - H / 2) * 15
    If PX <> W / 2 Or PY <> H / 2 Then
        If Left + K > -(W * 15 - 50) And Left + K < I Then Left = Left + K
        If Top + L > -(H * 15 - 50) And Top + L < J - H * 7 Then Top = Top + L
    End If
    For I = 0 To 15
        Call CP
        If BS(I) > 0 Then
            If BX(I) > Left - 1500 And BX(I) < Left + W * 15 And BY(I) > Top - 1
500 And BY(I) < Top + H * 15 Then
                RT = BitBlt(hDC, (BX(I) - Left) / 15, (BY(I) - Top) / 15, 100, 9
9, Picture1.hDC, (BS(I) - 1) * 99 + 1, 200, &H8800C6)
                RT = BitBlt(hDC, (BX(I) - Left) / 15, (BY(I) - Top) / 15, 100, 9
9, Picture1.hDC, (BS(I) - 1) * 99 + 1, 101, &HEE0086)
            End If
            BS(I) = BS(I) + 1: If BS(I) = 6 Then BS(I) = 0
        End If
        If CS(I) > 0 Then
            If CX(I) > Left - 725 And CX(I) < Left + W * 15 And CY(I) > Top - 72
5 And CY(I) < Top + H * 15 Then
                K = (CX(I) - Left) / 15: L = (CY(I) - Top) / 15
                If KS = 1 And (Point(K, L) = QBColor(15) Or (PX - (K + 25) < 25
And PX - (K + 25) > -25 And PY - (L + 25) < 25 And PY - (L + 25) > -25)) Then
                    For J = 0 To 15
                        If BS(J) = 0 Then
                            BX(J) = CX(I) - 375: BY(J) = CY(I) - 375: BS(J) = 1
                            SC = SC + (CS(I) - CS(I) / 2) * 10 + (CSP(I) / 10)
                            J = 15: AT = AT + 1: Call ST
                        End If
                    Next J
                    Exit For
                End If
                RT = BitBlt(hDC, K, L, 50, 49, Picture1.hDC, (CS(I) - 1) * 49 +
1, 50, &H8800C6)
                RT = BitBlt(hDC, K, L, 50, 49, Picture1.hDC, (CS(I) - 1) * 49 +
1, 1, &HEE0086)
            End If
        End If
    Next I
    RT = BitBlt(hDC, 0, PY, W, 1, Picture1.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    RT = BitBlt(hDC, PX, 0, 1, H, Picture1.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    If KS = 1 Then
        CT = CT + 1
        Line (0, H)-(PX, PY), QBColor(15)
        Line (W, H)-(PX, PY), QBColor(15)
    End If
    TM = TM - 1: PSet (0, 0)
    Print "残り時間:" & TM
    If TM = 0 Then Call GAMOV
End Sub
```



★今月からOFコーナー掲載者に特制ステッカープレゼント!!電波新聞者大丈夫?!(無責任)(福島県伊達郡・BOMB18歳)……【影：原文のまま掲載。う～む，そんな話は聞いてないな。あるコーナーに掲載されるとマウスパッドが送られるらしいって話なら聞いたことが…。】

# Windows95(Visual Basic V4.0)用



## 回転がなめらかなパズル・ゲーム

## 移植版 RIDO(リド)

工藤　俊介(19歳)

## 内　容

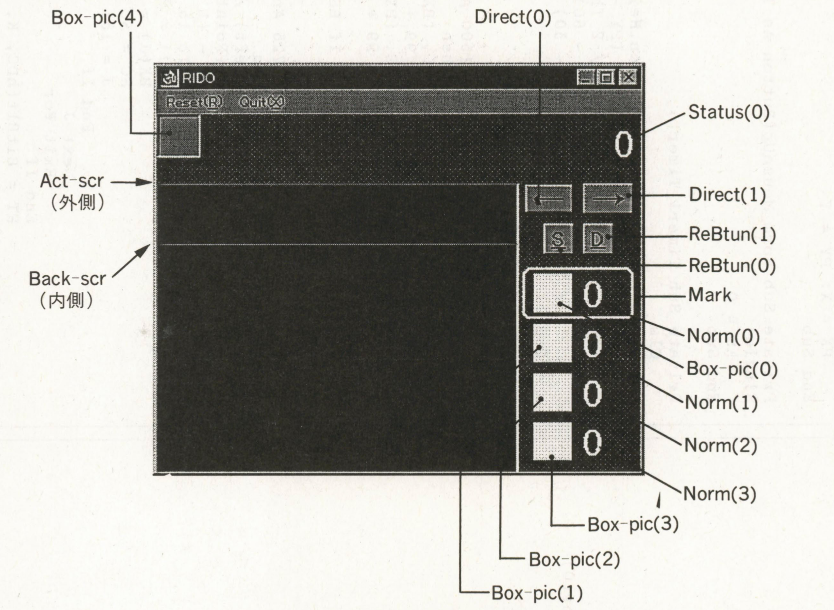
画面内に，緑・紫・青・赤・黄の5色のマークが，9×9のフィールドに詰まっています。このうち，黄色以外の4色のマークをすべて消すのが目的です。

まず,画面右にある4色のマークから，1色をクリックして，ターゲットを設定します。その上の矢印ボタンを押すと，画面がその方向に90度回転します。このとき，ターゲットとして選んだマークが縦に二つ以上並べば，そのマークは消滅します。下に何もなくなったマークは落下しますが，黄色は落下せず，固定されています。

黄色の配置パターンは9とおりで，それ以外の色のマークの配置は毎回ランダムです。

Sボタンを押すと，同パターンのやり直し，Dボタンを押すと違うパターンでやり直しができます。何回もチャレンジして，高得点を目指しましょう。

**高得点のコツ**：縦に長く並べる，複数箇所で消す，連続して(回転するたびに)消す，の3点。




《第1図》Formの配置図

## プログラムについて

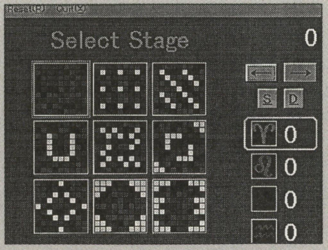
Pictureはすべて，AutoRedrawプロパティーをTrueにしてください。Act_picとBack_pic，そしてBox_pic(4)の位置はどうでもいいですが，Box_pic(0〜3)は，位置を表のとおりにしてください。

その他プロパティも正しく設定しましょう。Label，Shape，Commandは，大体あっていればいいです。

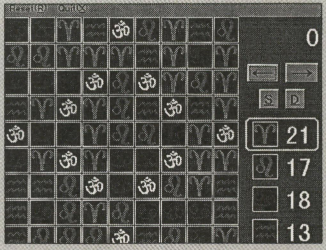
Turn_Box()サブルーチンのDQの値，Wait()サブルーチンの4096を，マシンの性能にあわせて調整してください(ウエイトの調整)。

マークの模様はプログラム内で作成し

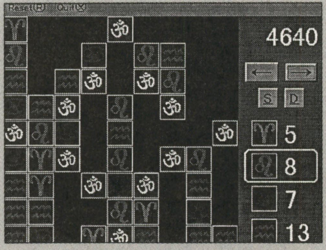
▲《写真1》ウインドウの中をクリックするとゲーム・スタート




▲《写真2》9種類の中からステージを選ぼう



▲《写真3》消したいブロックを選んで，矢印のボタンでその方向に回転させる



▲《写真4》黄色いブロックは移動しないので，うまく使って他のブロックを移動させよう



★影さんの敵は何ですか？①原稿の〆切②つぐ美さん③ウイルスバスター(④は，なしです)(山形県鶴岡市・**井上雄平？歳**)……【**影**：じゃあ⑤の…。**編**：勝手に作るのなしです。**影**：う〜。じゃあ①？私は日夜〆切の恐怖と闘い続けて…。**つぐ美**：影さん？**影**：ビクッ！】

《第１表》変数表(主なもの)

| | |
|---|---|
| BF( ),BX( ),BY( ),BW | マーク落下アニメーション用 |
| BN( ) | マークの数 |
| BT | 得点倍率 |
| CO( ) | マークの色 |
| EX( ),EY( ),EF( ) | マーク削除アニメーション用 |
| FD(,) | 仮想画面 |
| FN(,),FS(,) | 予備，一時待避用 |
| FW(,,) | 黄色マーク配置パターン |
| MD | ゲームの状態 |
| PO( ) | 得点係数 |
| SC | 獲得点 |
| ST | ステージ |
| SX,SY | カーソル位置 |
| TG | ターゲット |

ていますが，“Wingdings”のフォントがなかったり，気にくわない人は適当に作っちゃってください。そのとき，CO()の値も調整すると効果的です。

DoEventsがちらちらと書いてありますが，これをやらないと，例えばプログラム上でLabelのCaptionを書き換えても，そのルーチンが完全に終了するまで画面上では変化しないので，その対策として，DoEventsが出てきているわけです。

相変わらず汚いプログラムで，解読するのがつらいと思いますが，回転・落下・消滅のアニメーションはぜひとも研究してほしいです。って，あまりたいしたことはしていませんが……。

## 最後に

例によって，また移植ものです。かなり昔のMZ-2500用のプログラムを勝手に移植してしまったんですねぇ。まったく困ったものだ。原作者の人スイマセン。

### CHECKER FLAG

**編**：ブロックを消すタイプのパズル・ゲームですね。

**つぐ美**：動くときのアニメーションがきれいねぇ。

**Dr.D**：アイデアはよくあるものじゃが，演出に凝っていていいのぉ。見せ方もゲームを作るうえでは大きなポイントなので，読者もよく研究してほしい。

**影**：どんな場合も全部ブロックが消せるのかな？

ついに，パソコンを購入しました。めでたい，めでたい。これからどんどんプログラムしていきますんで，皆様よろしくお願いします。

感想は，CZK10572@niftyserve.or.jpにメールくれればうれしいです。

Special Thanks To:tac，kow，とっくー

**★参考にしたもの**

・昔のベーマガ
・ベーマガのＶＢ研

《第２表》プロパティの設定

| | |
|---|---|
| フォームの設定 | |
| Name | Form1 |
| BorderStyle | 1 － 固定(実線) |
| Caption | RIDO |
| ClipControls | FALSE |
| ForeColor | &H00000000& |
| Height | 4980 |
| Left | 1095 |
| MaxButton | FALSE |
| PaletteMode | 1 － Z オーダー |
| ScaleHeight | 288 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 4680 |
| StartUpPosition | 0 － 手動 |
| Top | 1215 |
| Width | 5955 |
| ピクチャの設定 | |
| Act_scr | |
| (オブジェクト名) | Act_scr |
| AutoRedraw | TRUE |
| BackColor | &H00000000& |
| Height | 292 |
| Left | 0 |
| ScaleHeight | 288 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 288 |
| TabIndex | 9 |
| Top | 56 |
| Visible | FALSE |
| Width | 292 |
| Back_scr | |
| (オブジェクト名) | Back_scr |
| AutoRedraw | TRUE |
| BackColor | &H00000000& |
| Height | 292 |
| Left | 0 |
| ScaleHeighy | 288 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 288 |
| TabIndex | 15 |
| Top | 104 |
| Visible | FALSE |
| Width | 292 |
| Box_pic(0)～Box_pic(3) | |
| (オブジェクト名) | Box_pic |
| Appearance | 0 － フラット |
| AutoRedraw | TRUE |
| BackColor | &H80000005& |
| BorderStyle | 0 － なし |
| Height | 31 |
| Index | 0～3 |
| Left | 304 |
| ScaleHeight | 31 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 31 |
| TabIndex | 4～7 |
| Top | 128,168,208,248,0 |
| Width | 31,31,31,31,35 |
| コマンドボタンの設定 | |
| Direct(0)，Direct(1) | |
| (オブジェクト名) | Direct |
| Caption | ←，→ |
| Default | TRUE |
| Height | 25 |
| Index | 0,1 |
| Left | 296,344 |
| TabIndex | 0,1 |
| Top | 56 |
| Width | 41 |
| シェープの設定 | |
| Mark | |
| (オブジェクト名) | Mark |
| BorderColor | &H0000FFFF& |
| BorderWidth | 2 |
| Height | 40 |
| Left | 296 |
| Shape | 4 － 丸みのある長方形 |
| Top | 124 |
| Width | 89 |
| メニューの設定 | |
| Mn_B | |
| (オブジェクト名) | Mn_B |
| Caption | Reset(&R) |
| Mn_BA(0) | |
| (オブジェクト名) | Mn_BA |
| Caption | Same Pattern(&S) |
| Index | 0 |
| Shortcut | Del |
| Mn_BA(1) | |
| (オブジェクト名) | Mn_BA |
| Caption | Different Pattern(&D) |
| Index | 1 |
| Shortcut | Shift＋Del |
| Mn_BB | |
| (オブジェクト名) | Mn_BB |
| Caption | Select Stage(&E) |
| Shortcut | Shift＋Ins |
| Mn_BX | |
| (オブジェクト名) | Mn_BX |
| Caption | - |
| Mn_Q | |
| (オブジェクト名) | Mn_Q |
| Caption | Quit(&X) |
| ラベルの設定 | |
| Norm(0)～Norm(3) | |
| (オブジェクト名) | Norm |
| Caption | 0 |
| ForeColor | &H00FFFFFF& |
| Height | 33 |
| Index | 0～3 |
| Left | 344 |
| TabIndex | 10～13 |
| Top | 128,168,208,248 |
| Width | 33 |
| Status(0),Status(1) | |
| (オブジェクト名) | Status |
| ForeColor | &H00FFFFFF&,<br>&H0000FFFF& |
| Height | 28,20 |
| Index | 0,1 |
| Left | 288 |
| TabIndex | 14,16 |
| Top | 8,36 |
| Width | 97 |

★集中力がもたない……。(香川県丸亀市・大塚　順15歳)……【影：もたないよなぁ(うんうん)。たまに「こんな仕事やってられっかよ～」と叫びながら五反田駅までダッシュしたくなることが。編：たまに？影：う～ん，いやけっこういつもかも…って何言わせるんだ！】

# 『RIDO』のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X As L
ong, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC
As Long, ByVal XSrc As Long, ByVal YSrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Const SRCCOPY = &HCC0020

Dim FD(8, 9), FS(8, 8), FN(8, 8), FW(8, 8, 8) As Integer
Dim BX(8), BY(8), BF(8), BW As Integer
Dim EX(26), EY(26), EF(26), CO(14) As Integer
Dim MD, ST, TG, BT, SX, SY, PO(7), BN(4) As Integer
Dim SC As Single

Private Sub Appear_Box()
  Draw_Box          'ステージ開始アニメーション
  For I = 0 To 31
    For J = 0 To 8
      Z = BitBlt(hDC, 0, J * 32 + 31 - I, 288, I + 1, Back_scr.hDC, 0, J * 32, S
RCCOPY)
    Next
    Wait 8
  Next
End Sub

Private Sub Clear_Stage()
  MD = 5
  Erase_Box 1

  Back_scr.Cls      '文字表示
  Set_Letter 14, 24, 48, 15, "Excellent!"
  Set_Letter 52, 96, 24, 14, "Your Score is"
  L$ = Mid$(Str$(SC * 10), 2)
  Set_Letter 144 - Len(L$) * 12, 128, 36, 14, L$
  Set_Letter 30, 228, 16, 11, "Click Window"
  Set_Letter 64, 252, 16, 11, "to Retry Same Pattern."

  Set_Screen
End Sub

Private Sub Draw_Box()
  Back_scr.Cls      '背景に画面を書き込む
  For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
    If FD(J, I) > 0 Then
      Z = BitBlt(Back_scr.hDC, J * 32, I * 32, 31, 31, Box_pic(FD(J, I) - 1).hDC
, 0, 0, SRCCOPY)
    End If
  Next J, I
End Sub

Private Sub Erase_Box(EE)
  EW = -1: EC = 0: EP = 0                    '削除判定
  Select Case EE
  Case 0
    For X = 0 To 8
      For Y = 0 To 9
        If FD(X, Y) = TG Then
          EC = EC + 1: TX = X: TY = Y
        Else
          If EC > 1 Then
            EW = EW + 1
            EX(EW) = TX: EY(EW) = TY - EC + 1: EF(EW) = EC
            EP = EP + PO(EC - 2)
            BN(TG) = BN(TG) - EC
          End If
          EC = 0
        End If
    Next Y, X
  Case 1
    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      If FD(J, I) = 5 Then
        EW = EW + 1: EX(EW) = J: EY(EW) = I: EF(EW) = 1
      End If
    Next J, I
  End Select

  If EW < 0 Then BT = 0: Exit Sub         '削除処理・スコア計算
  For I = 0 To EW
    X = EX(I): Y = EY(I)
    For J = 0 To EF(I) - 1
      Back_scr.Line (X * 32, Y * 32)-(X * 32 + 31, Y * 32 + 31), 0, BF
      FD(X, Y) = 0
      Y = Y + 1
  Next J, I

  If EE = 0 Then                          '獲得点表示
    BT = BT + 1: EB = BT * (EW + 1)
    S$ = "+" + Mid$(Str$(EP * 10), 2)
    If EB > 1 Then S$ = S$ + "x" + Mid$(Str$(EB), 2)
    SC = SC + EP * EB
    Status(1).Caption = S$
    Norm(TG - 1).Caption = BN(TG)
    DoEvents
  End If
                                          '削除アニメーション
  Z = BitBlt(Act_scr.hDC, 0, 0, 288, 288, Back_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
  Back_scr.DrawMode = 15
  If EE = 0 Then
    C1 = CO(TG * 3 - 3): C2 = CO(TG * 3 - 2): C3 = CO(TG * 3 - 1)
  Else: C1 = CO(12): C2 = CO(13): C3 = CO(14)
  End If
  For I = 0 To 31
    RC = (31 - I) / 32
    Back_scr.ForeColor = RGB(C1 * RC, C2 * RC, C3 * RC)
    Z = BitBlt(Back_scr.hDC, 0, 0, 288, 288, Act_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
    For J = 0 To EW
      Back_scr.Line (EX(J) * 32 - I, EY(J) * 32 - I)-(EX(J) * 32 + 31 + I, (EY(J
) + EF(J)) * 32 - 1 + I), , BF
    Next
    Set_Screen
    Wait 10
  Next
  Back_scr.DrawMode = 13

  Status(0).Caption = SC * 10             'スコア表示
  Status(1).Caption = ""
  DoEvents
  If EE = 0 Then Fall_Box
End Sub

Private Sub Fall_Box()
  BW = -1                                 '落下物の設定
  For I = 0 To 4: For J = 0 To 7: For K = 0 To 1
    X = 4 + (4 - I) * (K * 2 - 1): Y = 7 - J
    If FD(X, Y) > 0 And FD(X, Y) < 5 And FD(X, Y + 1) = 0 Then
      BQ = -1
      Do
        BQ = BQ + 1
      Loop Until BF(BQ) = 0
      BX(BQ) = X: BY(BQ) = Y: BF(BQ) = FD(X, Y): FD(X, Y) = 0
      Move_Box
    End If
  Next K, J, I

  If BW > 0 Then                          '落下終了待ち
    Do
      Move_Box
    Loop Until BW = 0
  End If
End Sub
```



★近所の工場の自販機にカエルが涼みに来て困ります(笑)。(富山県滑川市・**高橋元三20歳**)……【**影**：昔，家の近くにおたまじゃくしをつかみ取りできる池があったんだ。網なんか入れるとごそっと取れる。あんなに人口(?)密度高くて窒息とかしなかったのかな?】

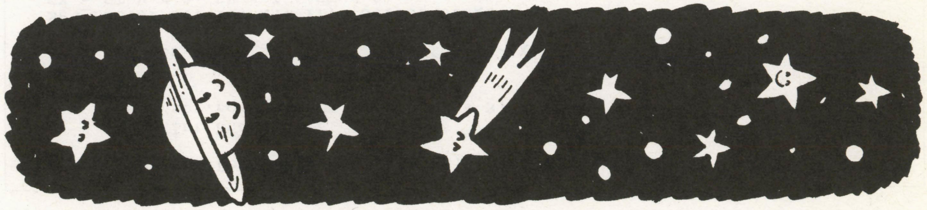
```
Private Sub Make_Stage(RT)
  For I = 1 To 4: BN(I) = 0:    Next  '初期化
  For I = 0 To 8: FD(I, 9) = 5: Next
  If FN(0, 0) = 0 Then RT = 1

  Select Case RT                    'ステージ作成
  Case 0
    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      FB = FN(J, I)
      FD(J, I) = FB
      If FB < 5 Then BN(FB) = BN(FB) + 1
    Next J, I
  Case 1
    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      If FW(J, I, ST) = 0 Then
        FB = Int(Rnd * 4) + 1: BN(FB) = BN(FB) + 1
      Else: FB = 5
      End If
      FD(J, I) = FB: FN(J, I) = FB
    Next J, I
  End Select
  MD = 1: BT = 0: SC = 0

  For I = 1 To 4                    'ステイタス表示
    Norm(I - 1).Caption = BN(I)
  Next
  Status(0).Caption = 0
  Status(1).Caption = ""
  DoEvents

  Appear_Box
End Sub

Private Sub Move_Box()
  For I = 0 To 7         '落下アニメーション
    For J = 0 To 8
      If BF(J) > 0 Then
        FX = BX(J) * 32: FY = BY(J) * 32 + I * 4
        Back_scr.Line (FX, FY)-(FX + 31, FY + 3), 0, BF
        Z = BitBlt(Back_scr.hDC, FX, FY + 4, 31, 31, Box_pic(BF(J) - 1).hDC, 0,
0, SRCCOPY)
      End If
    Next
    Z = BitBlt(hDC, 0, 0, 288, 288, Back_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
    Wait 5
  Next

  BW = 0                 '着地判定
  For I = 0 To 8
    If BF(I) > 0 Then
      BY(I) = BY(I) + 1
      If FD(BX(I), BY(I) + 1) > 0 Then
        FD(BX(I), BY(I)) = BF(I): BF(I) = 0
      Else: BW = BW + 1
      End If
    End If
  Next

End Sub

Private Sub Select_Stage()
  MD = 3
                                  'ステージ一覧表示
  Back_scr.Line (0, 0)-(287, 287), RGB(128, 128, 0), BF
  For K = 0 To 8
    X = (K Mod 3) * 72 + 41: Y = Int(K / 3) * 72 + 57
    Back_scr.Line (X - 1, Y - 1)-(X + 64, Y + 64), 0, BF
    Back_scr.Line (X - 2, Y - 2)-(X + 63, Y + 63), RGB(255, 255, 255), B

    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      If FW(J, I, K) = 1 Then
          Back_scr.ForeColor = RGB(CO(12), CO(13), CO(14))
        Else
          FB = Int(Rnd * 4)
          Back_scr.ForeColor = RGB(CO(FB * 3) / 2, CO(FB * 3 + 1) / 2, CO(FB * 3 +
2) / 2)
        End If
        Back_scr.Line (X + J * 7, Y + I * 7)-(X + J * 7 + 5, Y + I * 7 + 5), , BF
    Next J, I, K
    Set_Letter 58, 10, 24, 11, "Select Stage"
    SX = ST Mod 3: SY = Int(ST / 3)
    Set_Screen
End Sub

Private Sub Set_Cursor(GC)
  DrawWidth = 2                'カーソル表示
  Line (SX * 72 + 37, SY * 72 + 53)-(SX * 72 + 107, SY * 72 + 123), RGB(128 - GC
 * 128, 128 + GC * 112, GC * 240), B
  DrawWidth = 1
End Sub

Private Sub Set_Letter(X, Y, S, C, L$)
  Back_scr.CurrentX = X         '文字表示
  Back_scr.CurrentY = Y
  Back_scr.FontSize = S
  Back_scr.ForeColor = QBColor(C)
  Back_scr.Print L$
End Sub

Private Sub Set_Screen()          '画面表示
  Z = BitBlt(hDC, 0, 0, 288, 288, Back_scr.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
  If MD = 3 Then Set_Cursor 1
End Sub

Private Sub Turn_Box(DV)
  MD = 2
                                       '回転アニメーション
  DQ = 32 '←マシンによって調整
  DB = 1.570796326795 / DQ * DV
  For K = 0 To DQ - 1
    DG = DB * (K + 1)
    CS = Cos(DG) * 32: SI = Sin(DG) * 32
    Back_scr.Cls
    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      If FD(J, I) > 0 Then
        X = 128 + (J - 4) * CS - (I - 4) * SI
        Y = 128 + (J - 4) * SI + (I - 4) * CS
        Z = BitBlt(Back_scr.hDC, X, Y, 31, 31, Box_pic(FD(J, I) - 1).hDC, 0, 0,
SRCCOPY)
      End If
    Next J, I
    Set_Screen
    Wait 5
  Next

  For I = 0 To 8: For J = 0 To 8  '回転処理
    FS(J, I) = FD(J, I)
  Next J, I
  For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
    If DV = 1 Then
      FD(J, I) = FS(I, 8 - J)
    Else: FD(J, I) = FS(8 - I, J)
    End If
  Next J, I

  Fall_Box
  Erase_Box 0
  If BN(1) + BN(2) + BN(3) + BN(4) = 0 Then Clear_Stage: Exit Sub
  MD = 1
End Sub
```



★周りで学生をやってる人たちが減ってきました。焦りはもちろんあるけれど，それ以上に楽しまなくてはいけないと感じています。(山形市・たなご20歳)……【影：そうそう，遊べるのは学生のうちってネ。編：学生じゃなくても遊んでる人いますけどね。影：そうなの？】

```
Private Sub Wait(WT)
  WA = Int(WT * 4096)  '←マシンによって倍率を調整
  For I = 0 To WA: Next
End Sub

Private Sub Act_scr_Click()

End Sub

Private Sub Box_pic_Click(Index As Integer)
  If MD <> 2 Then           'ターゲット選択
    TG = Index + 1
    Mark.Top = 84 + TG * 40
  End If
End Sub

Private Sub Direct_Click(Index As Integer)
  If MD = 1 Then Turn_Box (Index * 2 - 1)
End Sub

Private Sub Form_Click()
  If MD = 4 Then Select_Stage
  If MD = 5 Then Make_Stage 0
End Sub

Private Sub Form_DblClick()
  If MD = 3 Then ST = SY * 3 + SX: Make_Stage 1
End Sub

Private Sub Form_Load()
  Randomize                              '画面位置設定
  Form1.Move Screen.Width / 2 - 2992, Screen.Height / 2 - 2505

  For K = 0 To 8                         'ステージ設定
    For I = 0 To 8: For J = 0 To 8
      FW(J, I, K) = 0
  Next J, I, K
  Dim F$(8)
  F$(1) = "11144144":          F$(2) = "11223344516273"
  F$(3) = "222324253646":      F$(4) = "1122314271627364"
  F$(5) = "2223243242708081": F$(6) = "23324004"
  F$(7) = "000102101120":      F$(8) = "00102001031304"
  For K = 1 To 8
    For I = 0 To (Len(F$(K))) / 2 - 1
      X = Val(Mid$(F$(K), I * 2 + 1, 1))
      Y = Val(Mid$(F$(K), I * 2 + 2, 1))
      FW(X, Y, K) = 1
      If K = 1 Or K = 3 Or K > 5 Then FW(8 - X, Y, K) = 1
      If K = 1 Or K > 5 Then FW(X, 8 - Y, K) = 1
      If K <> 3 Then FW(8 - X, 8 - Y, K) = 1
    Next
  Next

  For I = 0 To 7                         '定数・フラグ設定
    PO(I) = Val(Mid$("0001:0002:0005:0013:0040:0120:0400:1600", I * 5 + 1, 4)) *
 2
  Next
  For I = 0 To 14
    CO(I) = Val(Mid$("010101001100110", I + 1, 1)) * 255
  Next

  For I = 0 To 4                         'グラフィック作成
    Box_pic(I).ForeColor = RGB(CO(I * 3) / 4, CO(I * 3 + 1) / 4, CO(I * 3 + 2) /
 4)
    Box_pic(I).Font = "Wingdings"    '←このフォントが無い人は適当に
    Box_pic(I).FontSize = 20
    Box_pic(I).FontBold = True
    Box_pic(I).Line (0, 0)-(30, 30), , BF
    Box_pic(I).Line (0, 0)-(30, 30), QBColor(15), B
    X = Val(Mid$("03123", I + 1, 1)) - 1: Y = (I < 2) - (I = 3)
```

```
    L$ = Mid$("^bah¥", I + 1, 1)
    Box_pic(I).CurrentX = X + 1: Box_pic(I).CurrentY = Y + 1
    Box_pic(I).ForeColor = RGB(CO(I * 3) / 2, CO(I * 3 + 1) / 2, CO(I * 3 + 2) /
 2)
    Box_pic(I).Print L$
    Box_pic(I).CurrentX = X: Box_pic(I).CurrentY = Y
    Box_pic(I).ForeColor = RGB(CO(I * 3), CO(I * 3 + 1), CO(I * 3 + 2))
    Box_pic(I).Print L$
  Next
                                      '題字表示
  Back_scr.Line (0, 0)-(287, 287), QBColor(0), BF
  Set_Letter 28, 48, 80, 14, "RIDO"
  Set_Letter 10, 160, 20, 12, "1998 Programed By"
  Set_Letter 90, 184, 20, 12, "Shunsuke Kudo."
  Set_Letter 20, 228, 16, 11, "Click Window to Start Game."

  MD = 4: TG = 1: ST = 0
  Set_Screen
End Sub

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y A
s Single)
  If MD = 3 Then           'ステージセレクト用カーソル位置決定
    XX = Int((X - 36) / 72): YY = Int((Y - 52) / 72)
    If XX < 0 Or XX > 2 Or YY < 0 Or YY > 2 Then Exit Sub
    If XX = SX And YY = SY Then ST = SY * 3 + SX: Make_Stage 1: Exit Sub
    Set_Cursor 0: SX = XX: SY = YY: Set_Cursor 1
  End If
End Sub

Private Sub Form_Paint()
  Set_Screen              '画面書き直し
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
  End
End Sub

Private Sub Mn_BA_Click(Index As Integer)
  If MD <> 2 Then Make_Stage Index
End Sub

Private Sub Mn_BB_Click()
  If MD = 1 Or MD > 3 Then Select_Stage
End Sub

Private Sub Mn_Q_Click()
  Unload Form1
End Sub

Private Sub Norm_Click(Index As Integer)
  If MD <> 2 Then           'ターゲット選択
    TG = Index + 1
    Mark.Top = 84 + TG * 40
  End If
End Sub

Private Sub ReBtun_Click(Index As Integer)
  If MD <> 2 Then Make_Stage Index  'リセット処理
End Sub
```





★影工場長，お茶が入りました。どうぞ。(破壊工場)(埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋17歳**)……【**影**：お，そうか。じゃあ休憩にするか。
**つぐ美**：って，さっきからず～っと仕事してないじゃない！**影**：私は息抜きの合間に人生やってるからいいんだよ。**つぐ美**：(^_^メ)/】

# Windows3.1/95（Visual Basic V2.0）用

## 画像データをシャッフルしてわからなくしよう

# シャッフル

峠　恒司（43歳）

## はじめに

ビットマップで保存された絵は，ペイント等のソフトで簡単に読み込むことができます。ゲームのエンディングなどに使うとき何の絵かわからないようにしたいときがあります。このソフトは絵をバラバラにするものです。

## 使いかた

絵を読み込む。

↓

バラバラにする（最高タテ50×ヨコ50に分割。初期設定は10×10）。

クリップボードに自動的に一時保存。

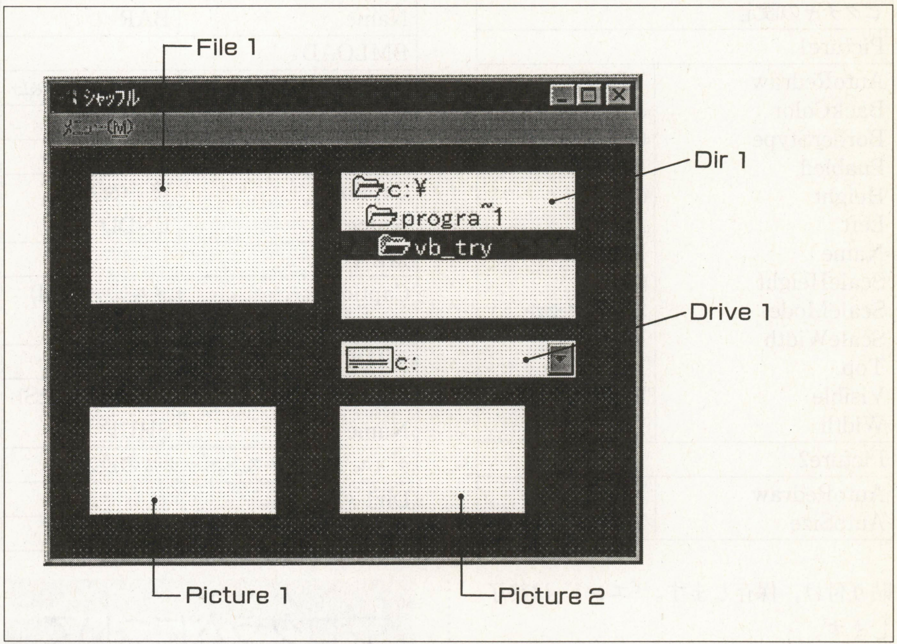
↓

ペイントブラシなどのソフトを立ち上げ，貼り付ける。

（貼り付け方はペイントソフトの編集の貼り付けをクリックするか，CTRL キーを押しながら V キーを押す）

↓

ハードディスクなどに保存する。

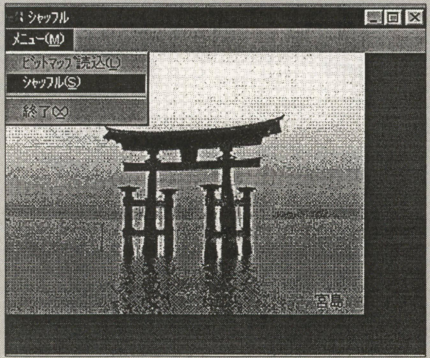



《第１図》Formの配置図

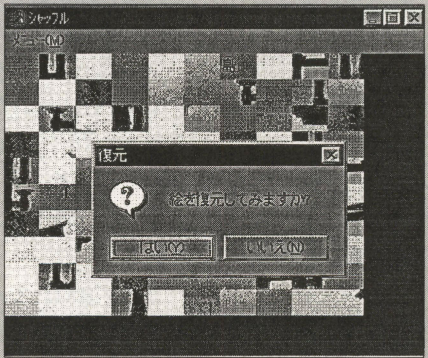
## 操作方法

「メニュー」をクリックすると「ビットマップ読込」「シャッフル」「エンド」と出ます。「ビットマップ読込」をクリックすると，読み込みたい絵があるディスクやフォルダ（ディレクトリ）を選択できます。

クリックしていき，目的のビットマップ・ファイルが表示されたら，それをダブルクリックします。「シャッフル」をクリックすると絵をバラバラにします。その後バラバラになった絵を元どおりにするデモンストレーションを見ることもできます。そしてペイントなどのソフトに




◀《写真１》ビットマップを読み込んで「シャッフル（s）」を実行する




◀《写真２》このようにバラバラになって，一目ではわからなくなるゾ

★OFに1行プログラムを送ってもいいでしょうか？（埼玉県比企郡・業務連絡16歳）……【影：ホントならマジック・ボックスのほうだけど…。OF的内容のプログラムならOK!編：OF的内容のプログラムって…。影：ま，編君には一生理解できない内容だな。編：うれしいですね。】

**《第１表》プロパティの設定**

| | |
|---|---|
| フォームの設定 | |
| FRMSHUFFLE | |
| BackColor | &H00404040& |
| Caption | シャッフル |
| ClipControls | FALSE |
| ForeColor | &H00000000& |
| Height | 4470 |
| Left | 1440 |
| MaxButton | FALSE |
| Name | FRMSHUFFLE |
| ScaleHeight | 252 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 357 |
| Top | 2160 |
| Width | 5475 |
| ピクチャの設定 | |
| Picture1 | |
| AutoRedraw | TRUE |
| BackColor | &H00FFFFFF& |
| BorderStype | 0 － なし |
| Enabled | FALSE |
| Height | 65 |
| Left | 24 |
| Name | Picture1 |
| ScaleHeight | 65 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 113 |
| Top | 160 |
| Visible | FALSE |
| Width | 113 |
| Picture2 | |
| AutoRedraw | TRUE |
| AutoSize | TRUE |
| BorderStyle | 0 － なし |
| ClipControls | FALSE |
| Enabled | FALSE |
| Height | 65 |
| Left | 176 |
| Name | Picture2 |
| ScaleHeight | 65 |
| ScaleMode | 3 － ピクセル |
| ScaleWidth | 113 |
| Top | 160 |
| Visible | FALSE |
| Width | 113 |
| メニューの設定 | |
| BAR | |
| Caption | - |
| Name | BAR |
| BMLOAD | |
| Caption | ビットマップ読込(&L) |
| Name | BMLOAD |
| ENDD | |
| Caption | 終了(&X) |
| Name | ENDD |
| MENU | |
| Caption | メニュー(&M) |
| Name | MENU |
| SHUF | |
| Caption | シャッフル(&S) |
| Name | SHUF |
| ディレクトリリストボックスの設定 | |
| Dir1 | |
| FontName | MS ゴシック |
| FontSize | 12 |
| Height | 92 |
| Left | 176 |
| Name | Dir1 |
| TabIndex | 2 |
| Top | 16 |
| Visible | FALSE |
| Width | 145 |
| ドライブリストボックスの設定 | |
| Drive1 | |
| FontName | MS ゴシック |
| FontSize | 12 |
| Height | 24 |
| Left | 176 |
| Name | Drive1 |
| TabIndex | 4 |
| Top | 120 |
| Visible | FALSE |
| Width | 145 |
| ファイルリストボックスの設定 | |
| File1 | |
| BackColor | &H00FFFFFF& |
| FontName | MS ゴシック |
| FontSize | 12 |
| Height | 82 |
| Left | 24 |
| Name | File1 |
| Pattern | ＊.BMP |
| TabIndex | 3 |
| Top | 16 |
| Visible | FALSE |
| Width | 855 |

貼り付け，保存します。「エンド」は終了します。

## その他

バラバラになった絵がしだいに完成するシーンをゲームなどで使いたいときは，プログラムの一部を自分のプログラムにコピーしてください（どこをコピーするかはプログラムの中でコメントしています）。

ピクチャー・ボックスは二つ用意してください。

分割数を変えたいときは，変数TATEとYOKOの数値を変えてください。最高タテ・ヨコ50に分割することができます。ヨコ50タテ30にはしないでください。なぜか動かなくなります。

BITBLT関数を使って絵を表示しています。

## プログラムについて

**第１図**のようにフォームに適当に配置します。幅や高さは気にしなくていいです。

RND関数を使っていません。どんな機種でも同じようにバラバラにしなければいけないからです。

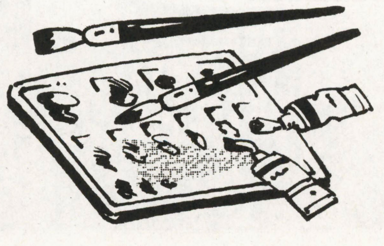
## 終わりに

絵がバラバラになっていると何の絵かわからないので，ゲームを最後までクリアしないとわからないようにしておくと，最後までやってもらえるかもしれません。また，ジグソーパズルのようなパズル・ゲームにも使えそうなのでぜひ利用してください。

ＶＢでBMPファイルをどのように保存したらいいのかわからないので苦肉の策としてクリップボードを利用することにしました。貼り付けるだけなのでそんなに面倒ではないでしょう。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：どうして動かなくなるかを解決してから投稿してほしかったが，ランダム関数を使わないでシャッフルするアルゴリズムは面白いのぉ。
**影**：え，え？　どうやってるんですか？
**編**：プログラム読みなさい。
**影**：しくしく……。



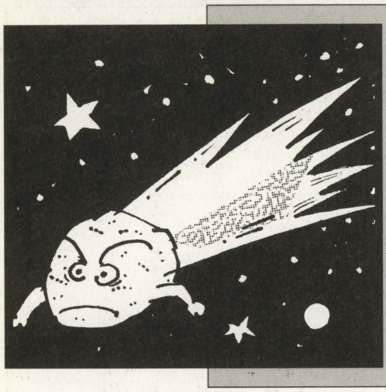


★Voodoo2だけが3Dカードじゃない！と思っているのですが，安かったのでつい中古のVoodooを買ってしまいました(負け犬)。(神奈川県横浜市・aeka24歳)……【**影**：そうかそうか，そうやって，誰もが負け犬になっていくんだよ。**つぐ美**：誰が化け猫よ!!　**一同**：……。】

## 『シャッフル』のプログラム・リスト

```
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%,
 ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global TATE, YOKO As Integer


Sub BAR_Click ()

End Sub


Sub BMLOAD_Click ()

FRMSHUFFLE.Width = 5400
FRMSHUFFLE.Height = 4500
PICTURE1.Left = 0: PICTURE1.Top = 0
PICTURE2.Left = 0: PICTURE2.Top = 0
PICTURE1.Visible = 0
PICTURE2.Visible = 0
DIR1.Visible = -1
DRIVE1.Visible = -1
FILE1.Visible = -1
SHUF.Enabled = 0
PICTURE1.Picture = LoadPicture("")

End Sub


Sub Dir1_Change ()

FILE1.Path = DIR1.Path

End Sub


Sub Drive1_Change ()

DIR1.Path = DRIVE1.Drive

End Sub


Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub


Sub File1_Click ()

End Sub


'k
Sub Form_Load ()

SHUF.Enabled = 0
'横縦の分割数を変えることができる (2から50まで)
YOKO = 10: TATE = 10

End Sub


Sub MENU_Click ()

End Sub


Sub Picture1_Click ()

End Sub


Sub picture2_Click ()

End Sub


Sub SHUF_Click ()

Dim J, M, N, T, M1, N1, X1, Y1, X2, Y2, Z As Integer
Static A(50, 50), B(50, 50) As Integer
'絵をバラバラにする
MOUSEPOINTER = 11
SHUF.Enabled = 0
GoSub BARA
PICTURE1.Cls
For M = 1 To YOKO
    For N = 1 To TATE
        M1 = A(M, N) ¥ 100: N1 = A(M, N) Mod 100
        Z = BitBlt(PICTURE1.hDC, X1 * M - X1, Y1 * N - Y1, X1, Y1, PICTURE2.hDC,
 X1 * M1 - X1, Y1 * N1 - Y1, &HCC0020)
    Next
Next
PICTURE2.Visible = 0
PICTURE1.Visible = -1
'ｸﾘｯﾌﾟﾎﾞｰﾄﾞに保存
CLIPBOARD.Clear
CLIPBOARD.SetData PICTURE1.Image
Z = BitBlt(PICTURE2.hDC, 0, 0, PICTURE2.Width, PICTURE2.Height, PICTURE1.hDC, 0,
 0, &HCC0020)
MOUSEPOINTER = 1
Beep
Z = MsgBox("絵を復元してみますか?", 4 + 32, "復元")
If Z = 7 Then
    Z = MsgBox("ﾍﾟｲﾝﾄﾌﾞﾗｼを立ち上げ、張り付けて下さい。", 0, "ｸﾘｯﾌﾟﾎﾞｰﾄﾞに保存し
ました")
    Exit Sub
End If

'以下をコピーしてﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑの中で使って下さい
'バラバラにした絵を復元します
'ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑで使うときは次の行のREMをはずしPICTURE2ﾋﾟｸﾁｬｰﾎﾞｯｸｽにバラバラになった絵を
ﾛｰﾄﾞする
'PICTURE2.Picture = LoadPicture(CurDir$ + "¥BARABARA.BMP")
Z = BitBlt(PICTURE1.hDC, 0, 0, PICTURE2.Width, PICTURE2.Height, PICTURE2.hDC, 0,
 0, &HCC0020)
PICTURE2.Visible = 0
PICTURE1.Visible = -1
DoEvents
GoSub BARA
T = 0
J = 190 ¥ (TATE + YOKO): 'Jの値は1～47  大きくすると復元に時間がかかる
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: B(M, N) = J: Next: Next
Do
    T = T + 1: If T > J * YOKO * TATE Then Exit Do
    Do
        M = Int(Rnd * YOKO) + 1: N = Int(Rnd * TATE) + 1
    Loop While B(M, N) = 0
    M1 = A(M, N) ¥ 100: N1 = A(M, N) Mod 100
    If B(M, N) > 1 Then
        Z = BitBlt(PICTURE1.hDC, X1 * M1 - X1, Y1 * N1 - Y1, X1, Y1, PICTURE2.hD
C, X1 * Int(Rnd * YOKO), Y1 * Int(Rnd * TATE), &HCC0020)
    Else
        Z = BitBlt(PICTURE1.hDC, X1 * M1 - X1, Y1 * N1 - Y1, X1, Y1, PICTURE2.hD
C, X1 * M - X1, Y1 * N - Y1, &HCC0020)
    End If
    B(M, N) = B(M, N) - 1
    PICTURE1.Refresh
Loop

Exit Sub

'どの部分を入れ替えるか決める
BARA:
T = 0
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: A(M, N) = 100 * M + N: B(M, N) = 0: Next:
Next
For M = 1 To YOKO
    For N = 1 To TATE
        N1 = N
        For J = 1 To 7: '7を適当に変えると配置が変わる
            Do
                T = T + 1
                M1 = T Mod (YOKO + 1): If M1 = 0 Then M1 = 1
                N1 = N1 + 1: If N1 > TATE Then M1 = M1 + 1: N1 = 1
                If M1 > YOKO Then M1 = 1
            Loop While B(M1, N1) = 1
        Next
        T = A(M, N): A(M, N) = A(M1, N1): A(M1, N1) = T: B(M1, N1) = 1
    Next
Next
X1 = PICTURE2.Width ¥ YOKO: Y1 = PICTURE2.Height ¥ TATE
Return

End Sub
```

# Windows95(DOS/V互換機)QBasic用



彗星になって宇宙を漂うゲーム

ハングリィ　コメット

# Hungry Commet

小川　真大(27歳)

## イントロ

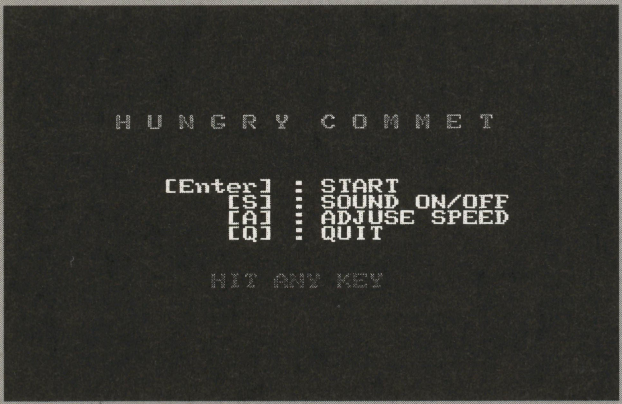
あー，なんで彗星に生まれちゃったんだろう。見た目はとってもきれいだけれど，毎日毎日走ってばかりでさ。だからお腹が空いてもあたりまえ。(お腹：グー)ほらね。

## 遊びかた

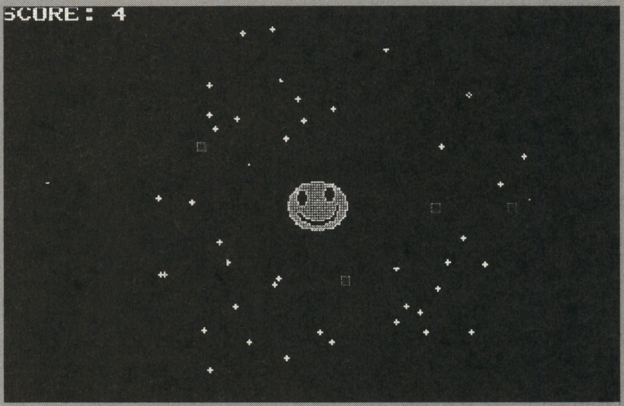
あなたは彗星となって恒星の周りをまわります。何かキーを押すと軌道は恒星から離れてゆき，何も押さないと近づいてゆきます。色のついた四角形は彗星のごはんで，取ると得点になります（詳しくいえば，1ドット取ると1点が入ります)。画面中にちらばっている白い星や，何も食べないで1周してしまうと出現するうずまき星雲にぶつかるとゲーム・オーバーになります。また，恒星に近づきすぎたり，外側に行きすぎたりしてもゲームは終わってしまいます（そのとき，画面上に出るメッセージは，“巻きこまれた！”とか“軌道からはずれた”ということを言っています)。

彗星の尾はうまく使うと，テクニックになります。

タイトルのシーンで，キーボードの［Enter］を押してゲームを始めます。［S］を押して音の有無を決めたり，［A］を押してスピードの調節（少ない数を打ちこむと速くなります)ができます。［Q］を押せばプログラム自体を終了させることができます。




▲《写真1》彗星の気分が味わえるかもしれないアクション・ゲーム




▲《写真2》画面ではわかりにくいが，尾はきちんと太陽と反対になびく

▶《写真3》他の★にぶつかったりするとゲーム・オーバー。なかなか難しいゾ



★ファミコンのカセットでおすすめの物ありますか？(高知県土佐清水市・**立田殊文16歳**)……【**影：男はだまってスペランカーでしょう。開始1秒で華々しく散る。う～ん，美しい。ひたすら連打するスカイキッドとかもグー。うん？マイナーどころ？……難しいなぁ～。**】

## 操作性について

ゲームを動かしている機種によっては，うまく操作できない場合があるかもしれません。そんなときには，スピードにいろいろな数をあてはめて様子を見てください。また，ＯＳのキーボードの設定（Win95ならコントロールパネル内にあるキーボードのプロパティ中の速度タブ）を変えてみてください。よくなるときがあります。

## できたときの気持ち

ひさしぶりにBASICでプログラムをつくってみました。QBの実行速度や画面のモード，エディタなど，わくわくする要素に押されて，一気につくり上げることができました。いろいろ勉強することもまだまだありますが，QBのこの手軽さは，とてもいいです。

こまかい部分に手を加えていったらリストが長めになりましたが，そのまま残したくて削りませんでした。

いろんな人に楽しんでもらえるとうれしいです。

最後に，感想とプリンタ方面で助けてくれたKT氏に熱い感謝をささげます。

《第１表》変数表

| | |
|---|---|
| RAD | ラジアン(定数) |
| WAITTIME | スピードの調節用 |
| HIGHSCORE | 最高得点 |
| SOUNDMODE | 音の有無 |
| CL | 画面中心からの距離(彗星用) |
| CD | 画面水平からの角度(彗星用) |
| LASTCD | 最後にごはんを食べたときの角度 |
| SCORE | 得点 |
| GOMESSAGE$ | ゲーム・オーバー用メッセージ |
| その他 | 作業用 |

《FUNCTION表》

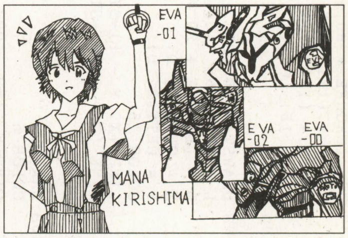
| | |
|---|---|
| GETX,GETY | 距離と角度を渡すと画面上の位置を返します。 |

## CHECKER FLAG

**影**：結構難しいよ〜。
**Dr.D**：彗星の動きが命じゃが，これはよくできているゾ。じゃが，避けるゲームなのか動きを楽しむゲームなのかはっきりせんな。
**編**：どちらかに力を入れて作るといいと思いますよ。

《SUB表》

| | |
|---|---|
| DRAW〜 | 〜を画面に描きます。ごはん，星，うずまきは，角度を渡すことでプレイヤーと重ならない位置に描くようにしてあります。 |




by ばけつできなこ

評：弐号機って虫っぽくない？(影)

『Hungry Commet』のプログラム・リスト

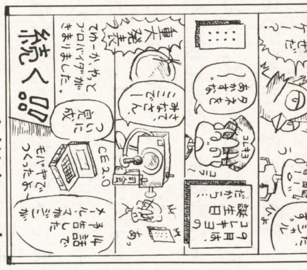
```
DECLARE FUNCTION GETX! (LENGTH!, DEGREE!)
DECLARE FUNCTION GETY! (LENGTH!, DEGREE!)
DECLARE SUB DRAWPLAYER (L!, D!, MODE!)
DECLARE SUB DRAWFOOD (DEGREE!)
DECLARE SUB DRAWSTAR (DEGREE!)
DECLARE SUB DRAWSPIRAL (DEGREE!)
DECLARE SUB DRAWSUN ()
DECLARE SUB DRAWWINKSUN ()

INITIALIZE:
    SCREEN 7 ' 320 x 200 , 16 COLORS
    RANDOMIZE TIMER
    CONST RAD = 3.141592654# / 180
    WAITTIME = 1000
    HIGHSCORE = 10
    SOUNDMODE = 0 '0:ON 1:OFF

TITLE:
    COLOR , 9: CLS
    COLOR 11: LOCATE 8, 9: PRINT "H U N G R Y  C O M M E T"
    COLOR 15: LOCATE 12, 12: PRINT "[Enter] : START"
    COLOR 15: LOCATE 13, 12: PRINT "     [S] : SOUND ON/OFF"
    COLOR 15: LOCATE 14, 12: PRINT "     [A] : ADJUSE SPEED"
    COLOR 15: LOCATE 15, 12: PRINT "     [Q] : QUIT"
    COLOR 7: LOCATE 18, 15: PRINT "HIT ANY KEY"
    DO
        I$ = INKEY$
        IF I$ = "Q" OR I$ = "q" THEN END
        IF I$ = "S" OR I$ = "s" THEN
            SOUNDMODE = SOUNDMODE XOR 1
            IF SOUNDMODE = 0 THEN A$ = "SOUND ON" ELSE A$ = "SOUND OFF"
            CLS : COLOR 15: LOCATE 12, 17: PRINT A$
            SLEEP 2
            GOTO TITLE
        END IF
        IF I$ = "A" OR I$ = "a" THEN
            CLS : COLOR 15: LOCATE 12, 3: PRINT "INPUT SPEED (NOW:"; WAITTIME; "
): "; : INPUT WAITTIME
            GOTO TITLE
        END IF
    LOOP WHILE I$ <> CHR$(13)
    COLOR 15
    FOR I = 0 TO 24
        LOCATE 25 - I, 11 + I: PRINT "*";
        FOR T = 0 TO WAITTIME / 4: NEXT
        LOCATE 25 - I, 11 + I: PRINT " ";
    NEXT

READY:
    CL = 60
    CD = 0
    LASTCD = CD
    SCORE = 0
    COLOR , 9: CLS : LINE (0, 0)-(319, 199), 9, BF
    DRAWSUN
    FOR I = 0 TO 360 STEP 10: DRAWSTAR I: NEXT
    FOR I = 0 TO 360 STEP 60: DRAWFOOD I: NEXT
    DRAWPLAYER CL, CD, 0

PLAYLOOP:
    SLEEP
    DO
        I$ = INKEY$
        IF I$ = "Q" OR I$ = "q" THEN END
        DRAWPLAYER CL, CD, 1
        CL = CL - 1 - (I$ <> "") * 2
        CD = (CD - 1 + 360) MOD 360
        IF CL < 30 OR CL > 104 THEN
```

★「俺はウツボットが好きなんだーっ！」と叫んでも，誰も反応してくれない。(長野県松本市・**清澤政秀18歳**)……【**影**：……ウツボットって何？好きなのはOKだけど説明を添えてくれ。**編**：影さんボキャブラリ少ないから。**影**：編君はわかるのか？**編**：さて，仕事仕事。】

```
        IF CL < 30 THEN
            GOMESSAGE$ = "INVOLVED IN THE FIXED STAR!!"
        ELSE
            GOMESSAGE$ = "GOT OUT OF THE ORBIT!!"
        END IF
        GOTO GAMEOVER
    END IF
    IF CD = LASTCD THEN DRAWSPIRAL CD
    TARGET = POINT(GETX(CL, CD), GETY(CL, CD))
    IF TARGET <> 9 THEN
        IF TARGET = 10 OR TARGET = 12 OR TARGET = 13 THEN
            LASTCD = CD
            SCORE = SCORE + 1
            COLOR 15: LOCATE 1, 1: PRINT "SCORE:"; SCORE
            IF SOUNDMODE = 0 THEN SOUND 85 + CL ^ 1.5, .3
            DRAWSTAR CD: DRAWFOOD CD
        ELSE
            IF TARGET = 15 THEN
                GOMESSAGE$ = "CRASHED INTO A STAR!!"
                GOTO GAMEOVER
            END IF
        END IF
    END IF
    DRAWPLAYER CL, CD, 0
    FOR T = 0 TO WAITTIME: NEXT
LOOP WHILE -1

GAMEOVER:
  IF SCORE > HIGHSCORE THEN HIGHSCORE = SCORE: A$ = "!": DRAWWINKSUN ELSE A$ =
""
  COLOR 15: LOCATE 1, 1
  PRINT "SCORE:"; SCORE; A$
  PRINT "HIGH :"; HIGHSCORE
  PRINT GOMESSAGE$
  PRINT "GAMEOVER"
  PRINT "HIT [Enter] KEY"
  DO: LOOP WHILE INKEY$ <> CHR$(13)
  GOTO TITLE

'COMMENT:
  '"HUNGRY COMMET" ver1.0
  'SHINDAI SOFT 1998 MASAHIRO OGAWA REPRESENTS

SUB DRAWFOOD (DEGREE)
  L = 36 + RND * 60
  D = (DEGREE + 90 + RND * 180) MOD 360
  SELECT CASE INT(RND * 3)
    CASE 0: COLOR 10
    CASE 1: COLOR 12
    CASE 2: COLOR 13
  END SELECT
  LINE (GETX(L, D) - 2, GETY(L, D) - 2)-STEP(4, 4), , BF
END SUB

SUB DRAWPLAYER (L, D, MODE)
  'MODE 0:DRAW 1:OFFSET
  IF MODE = 0 THEN
    COLOR 3
    PSET (GETX(L + 0, D), GETY(L + 0, D)), 14
    PSET (GETX(L + 3, D), GETY(L + 3, D))
    PSET (GETX(L + 6, D), GETY(L + 6, D))
    PSET (GETX(L + 9, D), GETY(L + 9, D))
  ELSE
    COLOR 9
    PSET (GETX(L + 0, D), GETY(L + 0, D))
    PSET (GETX(L + 3, D), GETY(L + 3, D))
    PSET (GETX(L + 6, D), GETY(L + 6, D))
    PSET (GETX(L + 9, D), GETY(L + 9, D))
  END IF
END SUB
```

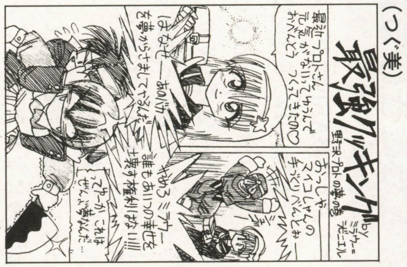
```
SUB DRAWSPIRAL (DEGREE)
    L = 36 + RND * 60
    D = (DEGREE + 90 + RND * 180) MOD 360
    X = 1 + (INT(GETX(L, D) / 8) + 40) MOD 40
    Y = 1 + (INT(GETY(L, D) / 8) + 25) MOD 25
    COLOR 15: LOCATE Y, X: PRINT "@";
END SUB

SUB DRAWSTAR (DEGREE)
    L = 36 + RND * 60
    D = (DEGREE + 90 + RND * 180) MOD 360
    X = GETX(L, D)
    Y = GETY(L, D)
    COLOR 15
    LINE (X, Y - 1)-STEP(0, 2)
    LINE (X - 1, Y)-STEP(2, 0)
END SUB

SUB DRAWSUN
    COLOR 5
    CIRCLE (160, 100), 16
    PAINT (160, 100), 14, 5
    FOR I = -1 TO 1 STEP 2
        CIRCLE (160 + 7 * I - 1, 100 - 4 + (I = 1) * 2), 3, , , , 2
        PAINT (160 + 7 * I - 1, 100 - 4), , 5
    NEXT
    CIRCLE (160, 100), 10, 5, 210 * RAD, 0 * RAD
    CIRCLE (160, 100), 11, 5, 210 * RAD, 330 * RAD
    FOR I = 0 TO 360 STEP 20
        CIRCLE (GETX(15, I), GETY(15, I)), 1
        PSET (GETX(15, I), GETY(15, I))
    NEXT
END SUB

SUB DRAWWINKSUN
    COLOR 14: LOCATE 11, 23: PRINT CHR$(3)
    LINE (8 * 22 + 4, 8 * 10 + 1)-STEP(1, 1), 15, BF
    PAINT (160 + 7 * 1 - 1, 100 - 4), 14, 14
    CIRCLE (160 + 7 * 1 - 1, 100 - 4 + (1 = 1) * 2), 3, 5, 0 * RAD, 180 * RAD, 2
END SUB

FUNCTION GETX (LENGTH, DEGREE)
    GETX = 160 + LENGTH * COS(DEGREE * RAD) * 240 / 200 'ADJUST ASPECT RATIO TO
1:1
END FUNCTION

FUNCTION GETY (LENGTH, DEGREE)
    GETY = 100 + LENGTH * SIN(DEGREE * RAD)
END FUNCTION
```

評…誕生日？おめでとー♥これ148ページに続くのよね（つぐ美）




by さだかねコレキヨ

評…仕事さがし（?）がんばって（つぐ美）



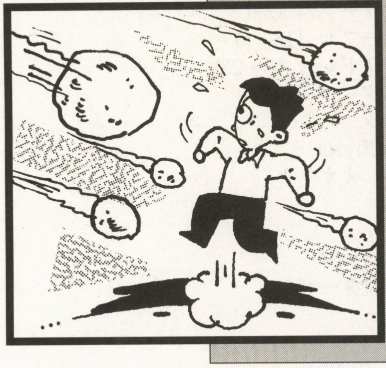

by 野沢プロト



★MSXのプログラムが減ってるよ～!!僕の楽しみが消えてしまう～!!MSXユーザーよ，MSXプログラムが消えないように頑張ろう!!（山形県鶴岡市・匿名希望のY20歳）……【編:たしかにWindowsが多いですが，ベーマガ読者にはMSXユーザー多いです!まだまだ大丈夫!がんばって!】

## MSX2/2+/TurboR用





### リズミカルに迫る星を華麗によけろ！

# 弾(たま)よけゲーム・ダンシングスター

村上　剛（26歳）

## 内　容

飛んでくる星をひたすらよけ続ける，動体視力と反射神経の限界に挑戦するゲームです。

## 入力・起動方法

まず**リスト１**を入力，実行するとマシン語ファイルが作成されます。

以後はBASICから**リスト２**を実行すればOKです。

## 操作方法

キーボード，スティック1，2のどれでも操作できます。

**・タイトル画面**

カーソル・キー（スティック）の上下……オプション項目の選択

カーソル・キー（スティック）の左右……オプション項目の内容変更

スペース・キー（トリガ）……………………ゲーム・スタート

**・ゲームプレイ時**

カーソル・キー（スティック）…………マイキャラの８方向移動

ESC ………………ゲームの強制終了

## オプション項目

**・GAME MODE**

ゲームモードを選びます。

（NORMAL）：通常のモード。一定時間ごとにレベルが上がり，星の出現パターンが変化します。レベルは１～９，A～Wの全32レベルあります。

（RANDOM）：敵の出現パターンがランダム。一定時間ごとに星の出現間隔(かんかく)が短くなります。

（TRAINING）：特定のレベルのみを練習するモード。最大２分間で終了します。

**・TRAINING LV**

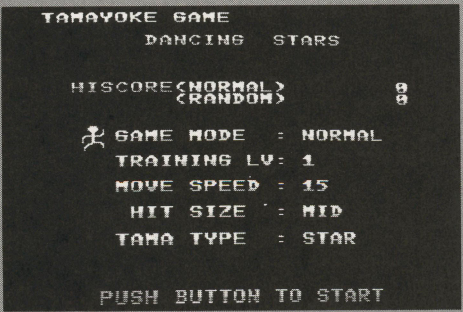
TRAININGモードで遊ぶレベルをここで設定します。NORMAL，RANDOMモード時は意味がありません。

### CHECKER FLAG

**影**：星が発生する間隔がオリジナルで，それがリズミカルな原因かな？

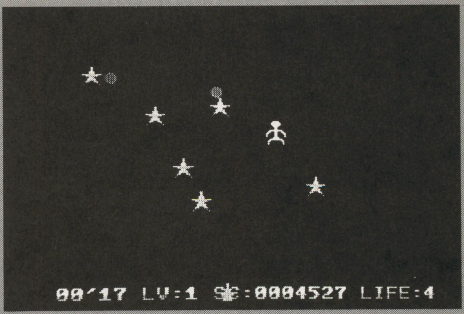
**編**：あぶない！　と思っても結構よけられますね。

**Dr.D**：自分の移動速度はもうちょっと遅くてもいいかもしれんな。弾も自分もなめらかに動くのはなかなか見事じゃ。




▲《写真1》タイトル画面でゲームの設定が変えられる

▶《写真2》一定間隔で発生する弾をよけろ！　弾になる前の丸い物体は当たってもミスにならない



◀《写真3》LIFEが0になるとゲーム・オーバー

★と，ゆーわけで来月は「BM３大怪奇現象のひとつ，つぐ美さんの生態に迫る」に決定です。（栃木県下都賀郡・**あとふたつは誰か考えてくれ…17歳**）……【**影**：う～ん，いきなり決定されてる（苦笑）。他にも提案はあるんだけど。**編**：じゃどっちが多いか勝負ですね。】

**《第1表》星の種類**

| データ | 星の種類 | マークの色 |
|---|---|---|
| 0～3 | 単発（0速～3速） | 緑 |
| 4～7 | 2WAY（ 〃 ） | 灰色 |
| 8～11 | 3WAY（ 〃 ） | ピンク |
| 12～15 | 広い3WAY（ 〃 ） | 青 |
| 16～19 | 4WAY（ 〃 ） | 赤 |
| 20～23 | 5WAY（ 〃 ） | 水色 |
| 24～27 | 広い5WAY（ 〃 ） | 紫 |
| 28～31 | 7WAY（ 〃 ） | オレンジ |

**《第2表》変数（BASIC）**

| | |
|---|---|
| GM | …………ゲームモード |
| LV | ……………レベル |
| MS | ……………自分のスピード |
| HT | …………当たり判定の大きさ |
| SC# | …………スコア |
| HI#(n) | ………ハイスコア |

**・MOVE SPEED**

マイキャラの移動速度を設定（0～25)。数字が大きいほど速い。

**・HIT SIZE**

マイキャラの当たり判定の大きさを3段階に設定。

**・TAMA TYPE**

弾の種類を星形（デフォルト），丸形のどちらかに設定。

## 遊びかた

タイトルでオプション項目を設定し，スペース・キーまたはトリガを押すとゲーム・スタート。出現する星をひたすらよけてください（星出現前のマークには接触しても大丈夫)。星に当たるとLIFEが減り，これが0になるとゲーム・オーバーです。

1フレーム（1/60秒）ごとに「レベル数×残LIFE」点が加算されていきます。

なるべく先のレベルにたくさんLIFEを持っていけるようにしましょう。

## ゲームについて

このゲームは，X68kの同人弾よけゲーム「悟り」にインスパイアされて作ったものです。

200号記念プログラムコンテストに間に合わせようと駆け足で作りました。

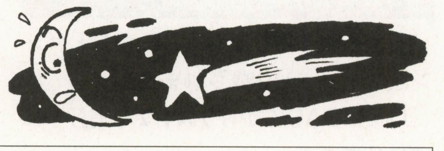
バグは考え得るかぎり取り除いていますが，もしなにか見つけてしまった場合は，リストの最後にあるE-mailアドレスまでご連絡ください。ゲーム自体の感想も待ってます（^^

## 改造のアドバイス

効果音が気に入らないという人は130行のSOUND文を変えてみてください。

レベルごとの星発生パターン・データ(640行～)を書き換えれば好きなパターンを作ることができます。

データは最初の八つが星の種類，次の一つが発生間隔（1/60秒単位）です。



**《第3表》ワークエリア表**

| | | | |
|---|---|---|---|
| SPATR | EQU | 0D100H | ；カソウスプライトアトリビュートテーブル(～0D17FH) |
| LEVTBL | EQU | 0C000H | ；レベルゴトノテーブル（8＊32) |
| INTTBL | EQU | 0C100H | ；テキ　カンカクテーブル（32) |
| ENECOL | EQU | 0D300H | ；テキ　カラーテーブル（16＊8) |
| TDWKAD | EQU | 0D400H | ；テキダンワークアドレス（8＊23) |
| COUNT | EQU | 0D000H | ；ハンヨウカウンタ |
| WCOUNT | EQU | 0D001H | ；ウエイトカウンタ |
| SPEED | EQU | 0D002H | ；イドウソクド（2byte) |
| HANTEI | EQU | 0D004H | ；アタリハンテイ　オオキサ |
| LIFE | EQU | 0D005H | ；ザンキスウ |
| MUTEKI | EQU | 0D006H | ；ムテキ　ジカン |
| ENECNT | EQU | 0D007H | ；テキハッセイカウンタ |
| ENEINT | EQU | 0D008H | ；テキハッセイインターバル |
| MAPCTR | EQU | 0D009H | ；マップカウンター |
| MODE | EQU | 0D00AH | ；GAME MODE |
| LEVEL | EQU | 0D00BH | ；ゲームLEVEL（0-9) |
| RFLAG | EQU | 0D00EH | ；BASICリターンフラグ |
| CLFLAG | EQU | 0D00FH | ；カラーカキカエフラグ |
| TIME | EQU | 0D010H | ；タイムカウンタ（3バイト) |
| TIME2 | EQU | 0D0H | ；タイムカウンタ（3バイト) |
| TENSU | EQU | 0D016H | ；トクテン（7バイト) |

**《リスト1》『ダンシングスター』のキャラクター作成プログラム・リスト**

```
10 CLEAR 100,&HB000:DEFINT A-Z:SCREEN 0:AD=&HB000:PRINT"DATA READING"
20 FOR I=0 TO 53:SU=0:READ A$
30 FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD+J,A:SU=SU+A:NEXT J
40 READ A$:S$=RIGHT$("0"+HEX$(SU),2)
50 IF A$<>S$ THEN BEEP:PRINT "ERR IN";1000+I*10:END
60 AD=AD+32:LOCATE 0,2:PRINT 53-I:NEXT I
70 BSAVE"DANCING.OBJ",&HB000,&HB6BF:PRINT:PRINT"COMPLETED":END
1000 DATA 4000FF00000000003F00FF0D000100003B00FF1900010000350OFF2400010000,38
1010 DATA 2D00FF2D000100002400FF3500010000190OFF3B000100000D00FF3F00010000,53
1020 DATA 0000004000010000OD00013F000100001900013B00010000240001350001OOOO,40
1030 DATA 2D00012D00010000350001240001OOOO3B00011900010000 3F00010D00010000,5B
1040 DATA 4000010000000003F00010D00FF00003B00011900FF0000350001240OFF0000,3A
1050 DATA 2D00012D00FF0000240001350OFF0000190001 3B00FF00000D00013F00FF0000,53
1060 DATA 0000004000FF00000D00FF3F00FF00001900FF3B00FF00002400FF3500FF0000,32
1070 DATA 2D00FF2D00FF00003500FF2400FF00003B00FF1900FF00003F00FF0D00FF0000,4B
1080 DATA 0000FF00FF01000101010001FF00FFFFFF100C14181C1028242000408 0C021,81
1090 DATA 61A1E1014181C12262A2E22363A3E3024282C22464A4E4034383C321002001F0,D1
1100 DATA 80C5060879CD7701543E08846779CD77013E08846779CD770178FE05200479D6,31
1110 DATA 104F622310DEC178FE2120020EA010D121BF1B1100D0010003EDB01100D10100,3B
1120 DATA 021A67CB3FE61FB46FCB3FB51213OB78B120EE2100D21100D3010001EDB02100,72
1130 DATA D0110000010004CD5C002100D0110008010004CD5C002100D0110010010004CD,2B
1140 DATA 5C00C92C2C7E060807CB1910FB71C9ED5F073205B321001E1100D1018000CD59,3E
1150 DATA 00CDEDB5210BD03A0AD0FE01280A30033E0177CDC5B218063E0177CDE5B2CD22,04
1160 DATA B3CD16B3CD16B3CD6BB3CD48B53A06D0B7201C2100D1562C5E06173A04D04FCD,B0
1170 DATA A3B530172105D07E3D773EB43206D02106D0357EE60120033202D12100D034CD,6C
1180 DATA C8B52110D0CDF4B22113D0CDF4B22101D07EB728FCF3AF77FB3A0AD0FE022009,04
1190 DATA 3A12D0FE02383F18544F2111D07EFE143834AF773209D0210BD07EFE20283E3C,B7
1200 DATA 772104D13ED9061F772C2C2C2C10F979B72005CDC5B2180E2108D07EFE053803,4D
1210 DATA D60377CDE5B23AECFBCB5728073A05D0B7C2FEB13E01320ED0CD06B6C9AF320E,ED
1220 DATA D0CD06B6C93A0BD03D4F1100C1835F1A3208D07907070721 00C0856F1150D001,30
1230 DATA 0800EDB0C906082150D0CD01B3E61F772C10F7C90603347EFE3CC0AF772C10F6,C3
1240 DATA C9D5E5210000545D2929191113719 2204B384E1D1C92102D07E2C468077DC22,E2
1250 DATA B3C9AFCDD5003237B33E01CDD5003239B33E02CDD500F600F600FE093802E607,E4
1260 DATA 4F2112B1856F7E3202D1791100D12100B107856F462C4E1A80FEA8380190121C,C9
1270 DATA 1A816FFEF07D38019112C92107D034462C7EB830642DAF7706081160D11AFED9,16
1280 DATA 28087BC6045F10F5184F3E08902100D307070707856FE5143E3C122109D07EE6,FD
1290 DATA 07342150D0856F7E1C121D150F0FE607C602E10610772C10FC3E01320FD0CD01,E5
1300 DATA B3FEB038040F0FE67F121CCD01B3FEF038060F0F0F0FE6F01206082160D1C5E5,29
1310 DATA 7EFED9282124357E25B7201A3E0DD3A0AFD3A1463ED9772C4E247E211BB1856F,3D
1320 DATA 5E16FFCD0FB4E17DC6046FC110D0C9C5D5E5CD19B4E1D1C1C97AFEFFCC85B478,4D
1330 DATA 3266B479326AB47B0707E603326DB47BE6203244B46F7BE60F6782E61F4F7C07,24
1340 DATA 3C47C53E00B72804CB4028342104D11100D406177EFED9280C7DC6046F7BC608,50
1350 DATA 5F10F1C1C93E00772C3E00773E00121C79E61F0707072100B0856F010600EDB0,E8
1360 DATA C10D10BEC9C5D5E5AF322FB53238B53226B53A00D190473008ED44473E01322F,07
1370 DATA B53A01D1914F3008ED444F3E013238B578B93807414F3E013226B5C526006829,7F
1380 DATA 545D292919545D260069B7ED5216003053C1C5260068545D2929191919545D26,24
```



★暑い盛りも越えましたが，熱暴走していたマシンたちは帰ってきましたか？（東京都練馬区・**ウチのはイイ子Me-Ya24歳**）……【**つぐ美**：暴走してた影さんがあっちの世界へ行っちゃったわ。**影**：誰が?!**つぐ美**：あ，………お帰りなさい。**影**：むぅ。**編**：原稿たまってますよ。】

```
1390 DATA 006929B7ED521601303AC1C5260068545D292929191919545D06006069292909,6F
1400 DATA 09B7ED521602301CC1C526006829545D2919545D0600606929290 9B7ED521603,7D
1410 DATA 30021604C13E00B720043E0892573E00B720043E1092573E00B728063E2092E6,9E
1420 DATA 1F577AE1D1C157C906171104D12100D4C51AFED9284146042C4E2C7EE63F8177,25
1430 DATA FE402C38044E1A81121C2C4E2C7EE63F8177FE402C38044E1A81121D7DD6056F,83
1440 DATA 10D72D1AFEC038053ED912180A1C1AFEFA1D38033ED9127DC6086F7BC6045FC1,42
1450 DATA 10AEC9C578070726D16F7EFED9281479073C477E9281B8300A2C7E9381B83003,F8
1460 DATA C137C9C110DDB7C9211CD03A05D0473A0BD04FAF8110FD4F06077E811600FE0A,6C
1470 DATA 380514D60A18F7772D4A10EEC9F3219FFD11B4B6010500EDB03EC32184B6329F,F0
1480 DATA FD22A0FDFBC9F321B4B6119FFD010500EDB0FBC9F37A0707E603D3993E8ED399,1A
1490 DATA 7BD3997AE63FF640D399FBC91115D02132D006020E001AFE0A38050CD60A18F7,75
1500 DATA 083E308177082CC630771D2C2C10E53A0BD0FE0A3802C607C630323BD03A05D0,DF
1510 DATA C630324DD006071116D02140D01AC630771C2C10F811E21ACD14B601981C2132,FD
1520 DATA D0EDB3C9F53E013201D011001ECD14B60198802100D1EDB3CD2CB6210FD07EB7,C5
1530 DATA 2810AF7711801DCD14B62100D3019880EDB3F1C9000000000000000000000000,0A
```

### 《リスト2》『ダンシングシスター』のメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HB000:KEYOFF:DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:I=RND(-TIME):DIM HI#(2)
20 SCREEN 4,2,0:POKE &HFCAF,1:POKE &HF3B0,32:CLS:PRINT"please wait"
30 BLOAD"DANCING.OBJ":DEFUSR=&HB1CF:DEFUSR1=&HB13B:DEFUSR2=&HB1C3
40 U=USR1(0): 'ﾓｼﾞ ﾊﾟﾀｰﾝ ｾｯﾃｲ
50 FOR I=2 TO 8:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT: 'ﾊﾟﾚｯﾄ ｾｯﾃｲ
60 FOR J=0 TO 3:READ A$:FOR I=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$(A$,1+I*2,2)):'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾝｶｲ
70 VPOKE &H3820+J*32+I,A:U=USR2(A):VPOKE &H3820+J*32+16+I,U:NEXT I,J
80 FOR J=0 TO 2:READ A$:FOR I=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,1+I*2,2)):'ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾊﾝﾃﾝ
90 VPOKE &H38A0+J*32+I,A:U=USR2(A):VPOKE &H3900+J*32+((I+16)AND31),U:NEXT I,J
100 FOR I=0 TO 511:VPOKE &H1C00+I,10-(I<16)*5:NEXT: 'ｽﾌﾟﾗｲﾄｶﾗｰ ｼﾃｲ
110 FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 7:READ A:POKE &HC000+J*8+I,A:NEXT:'ﾚﾍﾞﾙｺﾞﾄﾉ ﾎｼﾊﾟﾀｰﾝ ｾｯﾄ
120 READ A:POKE &HC100+J,A:NEXT: 'ﾚﾍﾞﾙｺﾞﾄﾉ ﾎｼﾊｯｾｲｶﾝｶｸ ｾｯﾄ
130 SOUND 0,&HD6:SOUND 1,0:SOUND 7,&B10000000:SOUND 8,16:SOUND 12,10
140 POKE &HD00A,0:POKE &HD00B,1:POKE &HD002,150:POKE &HD004,3
150 '--------------------------------------------------------------- GAME MAIN
160 GOSUB 560:POKE &HD000,0:FOR I=16 TO 127:POKE &HD000+I,0:NEXT: 'ﾜｰｸｴﾘｱ ｼｮｷｶ
170 CLS:LOCATE 2,1:PRINT"TAMAYOKE GAME":LOCATE 9,3:PRINT"dancing  stars"
180 LOCATE 4,7:PRINTUSING"hiscore(NORMAL)  ########";HI#(0)
190 LOCATE 11,8:PRINTUSING"(RANDOM)  ########";HI#(1)
200 LOCATE 7,11:PRINT"GAME MODE  :":LOCATE 7,13:PRINT"TRAINING LV:"
210 LOCATE 7,15:PRINT"MOVE SPEED :":LOCATE 7,17:PRINT" HIT SIZE  :"
220 LOCATE 7,19:PRINT"TAMA TYPE  :"
230 LOCATE 6,23:PRINT"push button to start";
240 GM=PEEK(&HD00A):LV=PEEK(&HD00B):MS=PEEK(&HD002)/10:HT=PEEK(&HD004)-1
250 GOSUB 510
260 S=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2):IF S<>0 THEN 260 ELSE Y=0:GOSUB 510
270 PUTSPRITE 0,(36,Y*16+84),,5+RND(1)*3
280 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF S THEN 280
290 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF S=1 OR S=5 THEN Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<4):
GOTO 270
300 IF S=3 OR S=7 THEN ON Y+1 GOSUB 460,470,480,490,500
310 S=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2):IF S=0 THEN 290
320 FOR I=1 TO 31:VPOKE &H1E02+I*4,8-4*(TT=0)*(I<24):NEXT: 'ﾒﾝｺﾞﾄﾆ ｽﾌﾟﾗｲﾄﾊﾞﾝｺﾞｳｦ
ｼﾃｲ
330 CLS:PUTSPRITE 0,(120,128),0,0
340 POKE &HD002,MS*10:POKE &HD004,HT+1:POKE &HD005,5:POKE &HD006,120
350 POKE &HD008,64:POKE &HD009,0:POKE &HD00A,GM:POKE &HD00B,LV
360 A$="  00'00 lv:  sc:0000000 life:  ":LOCATE 0,24:PRINT A$;
370 FOR I=0 TO 29:A=ASC(MID$(A$,1+I,1)):POKE &HD030+I,A:NEXT
380 U=USR(0): 'ｹﾞｰﾑ ﾒｲﾝ (ﾏｼﾝｺﾞ)
390 SC#=0:FOR I=0 TO 6:SC#=SC#+PEEK(&HD01C-I)*10^I:NEXT
400 IF GM<>2 AND SC#>=HI#(GM) THEN HI#(GM)=SC#
410 IF PEEK(&HD00E)=0 THEN GOSUB 560:LOCATE 11,11:PRINT"completed!":GOTO 440
420 LOCATE 11,11:PRINT"game  over"
430 FOR I=0 TO 10:TIME=0:VPOKE &H1E02,15+(I AND 1):FOR J=0 TO 1:J=-(TIME>8):NEXT
J,I
440 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0)-STRIG(1)-STRIG(2):NEXT:GOTO 160
450 '-------------------------------------------------------------- SUB ROUTINE
460 GM=GM+(S=3)*(GM<2)-(S=7)*(GM>0):GOSUB 510:RETURN 280      :'ｵﾌﾟｼｮﾝﾉ ｱﾀｲﾉ ｾｯﾄ
470 LV=LV+(S=3)*(LV<32)-(S=7)*(LV>1):GOSUB 510:RETURN 290
480 MS=MS+(S=3)*(MS<25)-(S=7)*(MS>0):GOSUB 510:RETURN 290
490 HT=HT+(S=3)*(HT<3)-(S=7)*(HT>1):GOSUB 510:RETURN 280
500 TT=TT+(S=3)*(TT<1)-(S=7)*(TT>0):GOSUB 510:RETURN 280
510 LOCATE 20,11:PRINT MID$("NORMAL  RANDOM  TRAINING",GM*8+1,8)
520 LOCATE 20,13:PRINT CHR$(48+LV-7*(LV>9))
530 LOCATE 19,15:PRINT STR$(MS);" "
540 LOCATE 20,17:PRINT MID$("SMALLMID  BIG  ",HT*5-4,5)
550 LOCATE 20,19:PRINT MID$("STARBALL",TT*4+1,4):RETURN
560 FOR I=1 TO 31:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT:RETURN
570 '-------------------------------------------------------------------- DATA
580 DATA 0,6,0, 5,5,5, 6,0,6, 0,0,7, 6,1,1, 0,6,7, 4,0,7 :'PALETTE DATA
590 DATA 0001010103033F0F0307070E08100000,000000003070F0F0F070300000000
600 DATA 0307272321311F01010103060C080808,0307070301010F19312121030F181010
610 DATA 0307070301011F31212121070C181010C0E0E4C4848CF8808080F81818302000
620 DATA 0307070301011F31212121070C181010C0E0E4C4848CF8808080F80C04040000
630 DATA 0307070301010F19312121010101031EC0E0E4C4848CF880808080F01030203C
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00:DATA 30:'LV 1
650 DATA 00,00,00,04,00,00,00,05:DATA 25:'LV 2
660 DATA 05,05,05,05,05,05,05,05:DATA 35:'LV 3
670 DATA 08,09,08,09,08,09,08,09:DATA 30:'LV 4
680 DATA 00,00,00,09,00,00,00,13:DATA 20:'LV 5
690 DATA 04,12,05,13,04,12,05,13:DATA 30:'LV 6
700 DATA 01,03,01,03,01,03,01,03:DATA 30:'LV 7
710 DATA 13,13,13,13,13,13,13,13:DATA 30:'LV 8
720 DATA 00,00,00,25,01,01,01,25:DATA 20:'LV 9
730 DATA 01,01,01,28,01,01,01,28:DATA 25:'LV A
740 DATA 05,00,05,00,17,00,17,00:DATA 20:'LV B
750 DATA 20,20,20,10,20,20,20,06:DATA 30:'LV C
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00:DATA 05:'LV D
770 DATA 13,13,17,17,13,13,17,17:DATA 30:'LV E
780 DATA 25,25,25,25,25,25,25,25:DATA 35:'LV F
790 DATA 08,12,21,24,09,13,22,25:DATA 30:'LV G
800 DATA 27,27,27,27,27,27,27,27:DATA 55:'LV H
810 DATA 23,23,23,23,23,23,23,23:DATA 60:'LV I
820 DATA 25,16,25,16,25,14,25,14:DATA 30:'LV J
830 DATA 29,29,03,03,28,03,28,03:DATA 40:'LV K
840 DATA 03,14,03,14,04,15,04,15:DATA 30:'LV L
850 DATA 01,01,01,01,01,01,24,26:DATA 15:'LV M
860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,31:DATA 10:'LV N
870 DATA 05,00,05,00,12,00,12,00:DATA 10:'LV O
880 DATA 02,02,02,02,02,02,02,02:DATA 05:'LV P
890 DATA 28,21,28,21,28,11,28,11:DATA 20:'LV Q
900 DATA 03,28,10,24,17,21,14,07:DATA 20:'LV R
910 DATA 13,14,13,14,21,12,15,14:DATA 20:'LV S
920 DATA 00,06,00,09,00,13,00,17:DATA 10:'LV T
930 DATA 31,31,29,29,31,30,31,30:DATA 50:'LV U
940 DATA 19,19,19,19,19,19,19,19:DATA 30:'LV V
950 DATA 28,02,06,10,28,02,07,14:DATA 10:'LV W
960 '---------------------------------------------------------------------------
970 '  DANCING STARS for MSX2   PROGRAM by T.Murakami(as "ZAP")  1998.7.19
980 '     (Homepage) http://members.tripod.com/T_Murakami/
990 '     (E-mail)   zap@pop17.odn.ne.jp(Please send a mail to me!)
```

評…FACTさん、本当に終わりですか？（つぐ美）

by Fact&AGN

評…ど、どうなんでしょう？（編）

by ほざれ

評…10年たったらセリフ変わるかな（影）

by いずな晶

★表紙に投稿プログラムの画面写真が復活！やはりベーマガの表紙はこうでなくては。(宮城県石巻市・NAK25歳)……【Dr.D：復活させて正解じゃな。好評のようじゃ。影：それより私のカッコイイ写真とかのが…。編：ああ，さらし者にするんですね。影：違う……。】

## PC－8801mkⅡSR以降(N88－BASIC V2モード)用

### ユニット生産型の対戦ゲーム

# WIZARD'S TOWER（ウィザード タワー）

八木　優一(17歳)

### 内　容

魔術師見習いが卒業試験で師匠（ししょう）とユニットを製造しあい，街を占領し，相手の塔を攻め落とすというゲームです。初投稿です。

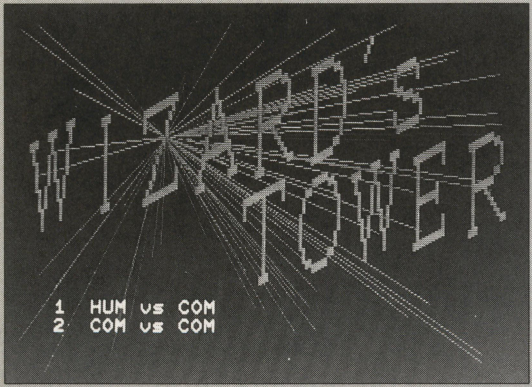
### 操作方法

1～8キーとスペース･キーを使います。タイトルでどの術の系統にするかや難易度を決定します。選んだ系統はその系統では製造レベルが最高になります。自分のターンになると右側に文字が表示されます。その文字についている数字を押していってください。スペース・キーで前に戻り，最初に表示されたところで押すとターン終了です。製造されたユニットは勝手に動きます。指令で動くパターンを設定することができます。赤く字が表示されるとそれは選べません。

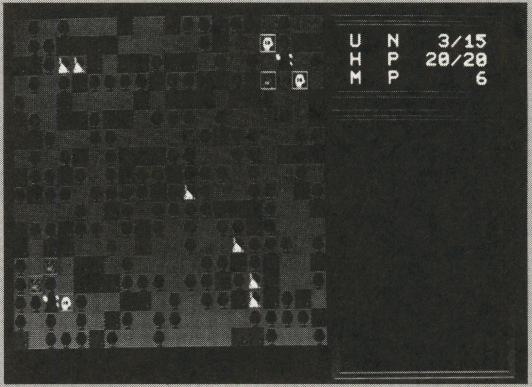
### ユニットの製造

15体まで製造でき，製造するとMPを消費します。また，ユニットには生産レベルがあり，MPが溜（た）まっていても作れないときがあります。そのときは「その他」の○○術師を作ってみてください。その○○の系統のレベルが1上がります。しかし8番目のユニットはタイトルの設定時に選んだ系統でないと作れません。ちなみに，1～3番までが近距離型，4・5番が遠距離型，6～8番までは特別型です。

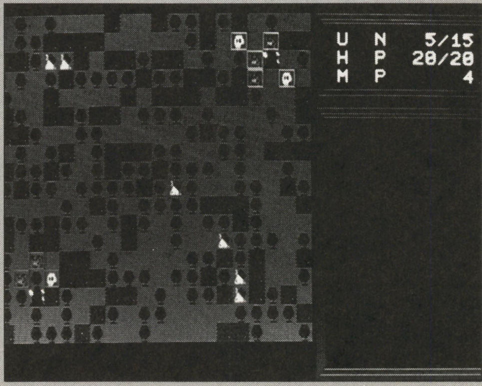
《第1図》ユニットの種類




▲《写真1》卒業試験は師匠との対決だ。2人で対戦もできる



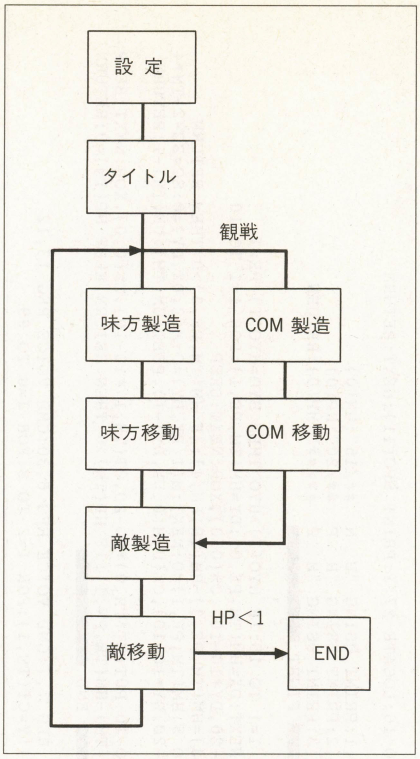

▶《写真2》まずは占領に専念しよう。ユニットをバリバリ作れ！




◀《写真3》MPとのかね合いを考えて戦っていこう



★(9月号137ページより)私，現にPC-8801MCでインターネットを利用しているんですが(ベーマガHPによく出没)。(秋田市・水野"年齢間違えた"夢絵20歳)……【Dr.D：大切に使ってるのう，感心感心。編：これぞベーマガ読者って感じですね。影：ベーマガヒットポイント？】




《第２図》フローチャート

**『魔導術』**…比較的安価，しかし最大の攻撃力が低い。遠距離が強い。

**『錬金術』**…近距離が強く，遠距離は最低。特別は射程が２の者も。

**『召喚術』**…近距離は弱く安い，特別の攻撃力はトップだが強い。

## プログラムのしくみ

あまり難しいことはわからないのでしていません。ユニットが自動で動くので陽動作戦やおとり作戦はできませんが，敵側にもそのようなことをする必要がないのでえらく短くなりました。最初そうしたときには，それだけですごい行になり，しかもうまくいきませんでした。

## 注意点

普通に打っていただければいいです。ただデータが長いので嫌気がすると思います。

## 改造のアドバイス

改造するときはあまり足さないほうがいいでしょう。これでもユニットの動くときはウエイトなど入っていないのです。これ以上遅くなると退屈です。それより

《第１表》変数一覧

| | |
|---|---|
| M(,,) | マップのデータ |
| HM(,,) | ユニットの全データ |
| C%(,) | キャラクターデータ |
| T$() | 文字のデータ |
| UT$(,) | ユニットの名前のデータ |
| CT(,) | 塔，街のデータ |
| TR,TM | 味・敵ターン |
| FX,FY | キャラの座標 |
| TURN | ターン |
| MP() | MP残量 |
| TMP() | 獲得MP |
| U(,,) | キャラクターの基本能力データ |
| SX(　),SY(　) | 位置データ |
| HYO() | 標的設定用 |
| XX,YY,DX,DY等々 | 雑用 |

**CHECKER FLAG**

**影**：ちょっとキャラが小さいかなぁ。

**Dr.D**：言ってしまうと酷かもしれんが，もう少しスピードが欲しいのぉ。気長に構えて遊ぶのがいいぞ。

**編**：PC-88の投稿も少なくなってきています。がんばって作って投稿してくださいね。

ユニットの動きかたは適当に作ったので改造のターゲットにもってこいです。

## 苦労した点

作ってはやめ，作ってはやめということをやっていたので前回まで何をやっていたのかわからず困りました。。また絵をBASICで描くのは初めてなのでやりかたがわからず困ったこともありました。

## 勝てない人へ

どうしても勝てないなら籠城（ろうじょう）作戦をお勧めします。先に街を占領できればそこでひたすら占領・退却を繰り返し，敵のMPがつきるのを待つというものです。他に，街は占領すると，そのユニットのHPが完全に回復します。しかし狙（ねら）ってできるものでもありませんが。

## 余　談

このゲームはもともとはガンダムもののシミュレーション・ゲームをやっていてその影響で作ったのですが，全く違うものになってしまいました。生産し戦う（もちろんあっちは手動）という点しかあっていません。

《第２表》ラベル

| | |
|---|---|
| ＊MF<br>＊M1<br>＊M2 | ユニットの移動先選択 |
| ＊MV | ユニットの移動 |
| ＊PF | 味方ターン |
| ＊SR | 指令 |
| ＊UM | 製造 |
| ＊ST | その他ユニット製造 |
| ＊TE | 偵察 |
| ＊EF | 敵ターン |
| ＊P | ユニット配置 |
| ＊T | 文字表示 |
| ＊B | 文字消去 |
| ＊C | ステータス消去 |
| ＊S | ステータス表示 |
| ＊FU | ユニットに攻撃 |
| ＊FT | 城に攻撃 |
| ＊EN | エンディング |

**★参考にしたもの**

・N88-BASIC リファレンスマニュアル

『WIZARD'S TOWER』のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 40,20:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 SCREEN 0,2:DEFINT A-Z:DIM T$( 9),UT$(2,7),U(2,8,5),M(2,21,19),HM(1,15,5)
30 DIM C%(46,13),CT(7,2),HYO(15):KEY 3,"WIDTH 80,25"+CHR$(13)
40 LINE(0,0)-(19,9),3,BF:GET@(0,0)-(19,9),C%(0,0)
50 FOR I=1 TO 13:FOR J=0 TO 46:READ A$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXT J,I
60 FOR I=0 TO  7:READ A$:CMD PAL I,VAL("&O"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO  9:READ T$(I):NEXT
80 FOR I=0 TO  2:FOR J=0 TO 7:READ UT$(I,J):NEXT J,I
90 FOR I=0 TO  2:FOR J=0 TO 8:FOR K=0 TO 5:READ U(I,J,K):NEXT K,J,I
100 FOR I=0 TO 3:READ SX(I),SY(I):NEXT
110 DEF FNS1(I,J,K)=ABS(CT(I,0)-HM(J,K,0))+ABS(CT(I,1)-HM(J,K,1))
120 DEF FNS2(I,J)=ABS(HM(TR,I,0)-HM(TM,J,0))+ABS(HM(TR,I,1)-HM(TM,J,1))
130 ' [redacted] TITLE [redacted]
140 'CLS 3:GOTO 220       ' TITLE ﾄﾊﾞｽ
150 CLS 3:A$="57495A4152440073544F574552"
160 FOR I=1 TO 100:LINE(190,70)-(RND*639,RND*199),6+(I MOD 3=0):NEXT
170 FOR I=0 TO 12:PUT(0,183),KANJI(VAL("&H23"+MID$(A$,I*2+1,2))+(I=6)*467),PSET
180 IF I>7 THEN A=280:B=70:C=12 ELSE A=-10:B=15:C=7
190 FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:IF POINT(X,183+Y)=0 THEN 210
```

PC-8801 mkII SR

★問：次の会話を完成せよ。「この帽子，ドイツんだ？」「○○○○」（岡山市・**遠藤　健18歳**）……【**影**：オランダ・ファイル宛てだと考えればえらく簡単な問題だな。ちなみに同ネタ多数。もうちょっとヒネリを入れて考えてみよう。**編**：ヒネリって…。**影**：こんな感じ？】

```
200 LINE(I*70+(I=6)*20+(I=7)*40+X*4-A,Y*4-X+(C-I)*8+B)-STEP(4,4),2,BF
210 NEXT Y,X,I:LINE(0,183)-(15,199),0,BF:WHILE A$<>"":A$=INKEY$:WEND
220 SCREEN 0,0:CLS:FOR I=0 TO 1:READ A$:LOCATE 3,16+I:PRINT A$:NEXT
230 A$=INKEY$:IF A$="1" THEN HUM=0 ELSE IF A$="2" THEN HUM=1:GOTO 290 ELSE 230
240 CLS:FOR I=0 TO 2:READ A$:LOCATE 3,16+I:PRINT A$:NEXT
250 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A=0 OR A>3 THEN 250 ELSE LV(A-1)=99
260 CLS:FOR I=0 TO 2:READ A$:LOCATE 3,16+I:PRINT A$:NEXT
270 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A=0 OR A>3 THEN 270 ELSE LV=A-1
280 ' ■■■■■■■■ MAKE MAP ■■■■■■■■
290 CLS 3:FOR X=1 TO 20:FOR Y=1 TO 18:M(0,X,Y)=INT(RND*3)+1:NEXT Y,X
300 CT(0,0)=18:CT(0,1)=3 :M(0,CT(0,0),CT(0,1))=5
310 CT(1,0)=3 :CT(1,1)=16:M(0,CT(1,0),CT(1,1))=5:FOR I=2 TO 7:CT(I,2)=2
320 XX=INT(RND*15+3):YY=XX-INT(RND*3):IF M(0,XX,YY)=>4 THEN 320
330 M(0,XX,YY)=4:CT(I,0)=XX:CT(I,1)=YY:NEXT:FOR X=1 TO 20:FOR Y=1 TO 18
340 PUT(X*20-20,Y*10-10),C%(0,M(0,X,Y)-1),PSET:NEXT Y,X
350 FOR I=0 TO 9:LINE(405+I,I/2)-(639-I,45-I/2),I MOD 3+3,B
360 LINE(405+I,51+I/2)-(639-I,198-I/2),I MOD 3+3,B:NEXT
370 FOR I=0 TO 1:HP(I)=20:MP(I)=10:TMP(I)=1+LV*I:SR(I)=1:NEXT:TR=0:TM=1:SC=0
380 ' ■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
390 GOSUB *S:SX=CT(TR,0):SY=CT(TR,1)
400 IF TR=0 AND HUM=0 THEN GOSUB *PF ELSE GOSUB *EF
410 FOR PN=1 TO 15:FX=HM(TR,PN,0):FY=HM(TR,PN,1):DX=CT(TM,0):DY=CT(TM,1)
420 IF HM(TR,PN,3)<>0 AND HP(TM)<>0 THEN ON SR(TR) GOSUB *M1,*MF,*M2
430 GOSUB *S:NEXT:TURN=TURN+1:IF HP(TM)=0 THEN *EN
440 MP(TR)=MP(TR)+TMP(TR):TR=-(TR=0):TM=-(TM=0):GOTO 390
450 ' ■■■■■■■■ UNIT MOVE ■■■■■■■■
460 *MF
470 IF FNS1(TM,TR,PN)<=HM(TR,PN,5) THEN *FT ELSE EN=0
480 FOR I=1 TO 15:IF HM(TM,I,2)=0 OR FNS2(PN,I)>HM(TR,PN,5) THEN 500
490 EN=1:HYO(I)=1-(HM(TM,I,3)-HM(TR,PN,4)<1)
500 NEXT:IF EN<>0 THEN *FU ELSE *MV
510 *M1
520 EN=0:HYO=10:FOR I=2 TO 7:A=ABS(FX-CT(I,0))+ABS(FY-CT(I,1))
530 IF A<HYO AND CT(I,2)<>TR THEN EN=1:HYO=A:DX=CT(I,0):DY=CT(I,1)
540 NEXT:IF HYO<>1 THEN *MF ELSE IF M(2,DX,DY)<>0 THEN *MF ELSE *MV
550 *M2
560 EN=0:HYO=0:A=INT(RND*4):DX=SX+SX(A):DY=SY+SY(A):FOR I=1 TO 15
570 IF HM(TM,I,2)<1 OR FNS2(PN,I)>HM(TR,PN,5) THEN 590
580 EN=1:HYO(I)=1-(FNS1(TR,TM,I)<5)*(5-FNS1(TR,TM,I)):GOTO 600
590 IF FNS1(TR,TM,I)<5 THEN DX=HM(TM,I,0):DY=HM(TM,I,1)
600 NEXT:IF EN=1 THEN *FU ELSE *MV
610 *MV
620 GX=(FX-DX>0)-(FX-DX<0):GY=(FY-DY>0)-(FY-DY<0)
630 IF GX<>0 AND GY<>0 THEN IF RND>.5 THEN GX=0 ELSE GY=0
640 XX=FX+GX:YY=FY+GY:IF M(2,XX,YY)<>0 THEN IF RND>.9 THEN RETURN ELSE 620
650 IF M(0,XX,YY)=0 OR M(0,XX,YY)=5 THEN IF RND>.9 THEN RETURN ELSE 620
660 PUT(FX*20-20,FY*10-10),C%(0,M(0,FX,FY)-1),PSET
670 FOR I=1 TO 2:SWAP M(I,FX,FY),M(I,XX,YY):NEXT:HM(TR,PN,0)=XX:HM(TR,PN,1)=YY
680 PUT(XX*20-20,YY*10-10),C%(0,M(1,XX,YY)),PSET
690 LINE(XX*20-20,YY*10-10)-STEP(19,9),TR+1,B:PE=0:FOR I=2 TO 7
700 IF ABS(XX-CT(I,0))+ABS(YY-CT(I,1))=0 AND CT(I,2)<>TR THEN PE=I:SC=SC-TR*5
710 NEXT:IF PE=0 THEN RETURN ELSE IF CT(PE,2)=TM THEN TMP(TM)=TMP(TM)-1
720 TMP(TR)=TMP(TR)+1:SC=SC+TM*10:CT(PE,2)=TR:HM(TR,PN,3)=HM(TR,PN,2):RETURN
730 ' ■■■■■■■■ MAKE UNIT ■■■■■■■■
740 *PF
750 GOSUB *B:CN=0:FOR I=0 TO 3:IF M(2,SX+SX(I),SY+SY(I))=0 THEN CN=1
760 NEXT:IF UN(TR)=15 THEN CN=0
770 OF=0:FOR I=0 TO 2:CO=7+(I=1 AND CN=0)*5:GOSUB *T:NEXT
780 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF (A=2 AND CN=0) THEN 780
790 ON A GOTO *SR,*UM,*TE:IF INP(9)=191 THEN GOSUB *B:RETURN ELSE 780
800 *SR
810 GOSUB *B:OF=3:FOR I=0 TO 2:CO=7:GOSUB *T:NEXT
820 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF A<>0 AND A<=4 THEN SR(TR)=A:GOTO *PF
830 IF INP(9)=191 THEN *PF ELSE 820
840 *UM
850 GOSUB *B:OF=6:FOR I=0 TO 3:CO=7:GOSUB *T:NEXT
860 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF INP(9)=191 THEN *PF ELSE IF A=0 OR A>4 THEN 860
870 IF A=4 THEN *ST ELSE A=A-1:GOSUB *B
880 FOR I=0 TO 7:CO=7+(MP(TR)<U(A,I,3) OR LV(A)<U(A,I,4))*5
890 IF A=1 AND I=>5 THEN B$="&H":L=4 ELSE B$="&H25":L=2
900 PUT(420,58+I*17),KANJI(&H2331+I),,CO,0:FOR J=0 TO (LEN(UT$(A,I))-1)/L-1
910 MJ=VAL(B$+MID$(UT$(A,I),J*L+1,L)):IF MJ=&H2500 THEN MJ=&H213C
920 PUT(452+J*16,58+I*17),KANJI(MJ),,CO,0:NEXT J,I
930 A$=INKEY$:B=VAL(A$):IF INP(9)=191 THEN *UM ELSE IF B=0 OR B>8 THEN 930
940 B=B-1:IF MP(TR)<U(A,B,3) OR LV(A)<U(A,B,4) THEN 930 ELSE GOSUB *P:GOTO *PF
950 *ST
960 GOSUB *B:FOR I=0 TO 2:CO=7+(MP(TR)=0)*5:A$=STR$(2331+I)+"2121"+T$(I+6)
970 A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-4)+"3B55":GOSUB 1350:NEXT
980 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IF INP(9)=191 THEN *UM ELSE IF A=0 OR A>3 THEN 980
990 A=A-1:B=8:GOSUB *P:LV(A)=LV(A)+1:GOTO *PF
1000 *TE
1010 GX=1:GY=1:GOSUB *B:PUT(0,0),C%(0,0),XOR
1020 XX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):YY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
1030 IF INP(9)=191 THEN PUT(GX*20-20,GY*10-10),C%(0,0),XOR:GOSUB *C:GOTO *PF
1040 IF XX<>0 THEN YY=0 ELSE IF XX=0 AND YY=0 THEN 1020
1050 IF GX+XX<1 OR GX+XX>20 OR GY+YY<1 OR GY+YY>18 THEN 1020
1060 PUT(GX*20-20,GY*10-10),C%(0,0),XOR:GX=GX+XX:GY=GY+YY
1070 PUT(GX*20-20,GY*10-10),C%(0,0),XOR:GOSUB *C:IF M(2,GX,GY)=0 THEN 1020
1080 IF M(2,GX,GY)=>16 THEN UN=TM:A$="Enemy" ELSE UN=TR:A$="Player"
1090 LOCATE 27, 6:PRINT USING " &    &";A$:CN=M(2,GX,GY)-UN*15
1100 LOCATE 27, 8:PRINT USING "H  P  ##/##";HM(UN,CN,3),HM(UN,CN,2)
1110 LOCATE 27, 9:PRINT USING "S  T      #";HM(UN,CN,4)
1120 LOCATE 27,10:PRINT USING "S  H      #";HM(UN,CN,5):GOTO 1020
1130 *EF
1140 HA=0:HT=0:HM=0:FOR I=1 TO 15:HA=HA-(HM(TR,I,2)>0)*HM(TR,I,4)
1150 HT=HT-(FNS1(TR,TR,I)<5):HM=HM-(FNS1(TR,TM,I)<7):NEXT
1160 IF HM=0 THEN KI=1 ELSE IF HT-HM*2<0 THEN KI=3 ELSE KI=2
1170 IF HA<10 AND KI=1 THEN KI=1 ELSE IF HA>30 AND KI=1 THEN KI=2
1180 SR(TR)=KI:IF UN(TR)=15 THEN RETURN
1190 FOR MU=0 TO 3:D1=INT(RND*3)
1200 D2=INT(HA/10+UN(TR)/5-UN(TM)/7+TURN/50-HT/3+HM/2)
1210 IF D2<0 THEN D2=0 ELSE IF D2>7 THEN D2=7
1220 IF MP(TR)*SR(TR)/3=>U(D1,D2,3) THEN A=D1:B=D2:GOSUB *P
1230 NEXT:RETURN
1240 *P
1250 IF UN(TR)=15 THEN RETURN ELSE EN=0:FOR SP=0 TO 3
1260 IF M(2,SX+SX(SP),SY+SY(SP))=0 THEN EN=1:PE=SP
1270 NEXT:IF EN=0 THEN RETURN
1280 MP(TR)=MP(TR)-U(A,B,3):FOR I=15 TO 1 STEP -1:IF HM(TR,I,2)=0 THEN UN=I
1290 NEXT:XX=SX+SX(PE):YY=SY+SY(PE):HM(TR,UN,0)=XX:HM(TR,UN,1)=YY
1300 M(1,XX,YY)=U(A,B,5):M(2,XX,YY)=UN+TR*15:GOSUB 680
1310 FOR I=0 TO 2:HM(TR,UN,3+I)=U(A,B,I):NEXT:HM(TR,UN,2)=U(A,B,0)
1320 UN(TR)=UN(TR)+1:SC=SC-(U(A,B,3)/2)*(TR=0):GOSUB *S:RETURN
1330 *T
1340 A$=STR$(2331+I)+"2121"+T$(I+OF)
1350 FOR Z=0 TO (LEN(A$)-1)/4-1:T$=MID$(A$,Z*4+2,4)
1360 PUT(420+Z*16,58+I*17),KANJI(VAL("&H"+T$)),,CO,0:NEXT:RETURN
1370 *B
1380 LINE(416,57)-(629,193),0,BF:WHILE A$<>"":A$=INKEY$:WEND:RETURN
1390 *C
1400 FOR I=6 TO 10:LOCATE 27,I:PRINT SPC(11):NEXT:RETURN
1410 *S
1420 LOCATE 27,1:PRINT USING "U  N  ##/15";UN(0)
1430 LOCATE 27,2:PRINT USING "H  P  ##/20";HP(0)
1440 LOCATE 27,3:PRINT USING "M  P  #####";MP(0):RETURN
1450 ' ■■■■■■■■ FIGHT ■■■■■■■■
1460 *FU
1470 HYO=0:FOR I=1 TO 15:IF HYO(I)>HYO THEN HYO=HYO(I):PE=I
1480 HYO(I)=0:NEXT:DX=HM(TM,PE,0):DY=HM(TM,PE,1):FOR I=1 TO 10
1490 PUT(DX*20-20,DY*10-10),C%(0,0),XOR:NEXT:BEEP
1500 HM(TM,PE,3)=HM(TM,PE,3)-HM(TR,PN,4):IF HM(TM,PE,3)>0 THEN RETURN
1510 FOR I=0 TO 5:HM(TM,PE,I)=0:NEXT:M(1,DX,DY)=0:M(2,DX,DY)=0:SC=SC-2+TM*4
1520 PUT(DX*20-20,DY*10-10),C%(0,M(0,DX,DY)-1),PSET:UN(TM)=UN(TM)-1:RETURN
1530 *FT
1540 FOR I=1 TO 10:PUT(CT(TM,0)*20-20,CT(TM,1)*10-10),C%(0,0),XOR:NEXT:BEEP
1550 HP(TM)=HP(TM)-HM(TR,PN,4):IF HP(TM)>0 THEN RETURN ELSE HP(TM)=0:RETURN
1560 ' ■■■■■■■■ END ■■■■■■■■
1570 *EN
1580 CMD VOICE REG 7,7:CMD VOICE REG 6,30:CMD VOICE REG 13,12
1590 X=CT(TM,0):Y=CT(TM,1):FOR I=2 TO 8:FOR J=0 TO 99
```

★久しぶりに読んだ。みんな変わっていない。みんな仕事にホコリを持っているんだろう。(神奈川県藤沢市・**仕事やめちゃいたい人26歳**)……【**影**：うん，仕事にホコリかぶってんの，私。**編集長**：ほほう。**影**：やっぱ，寝てる時間のほうが多いし…って編集長!?**編集長**：(-_-メ)】

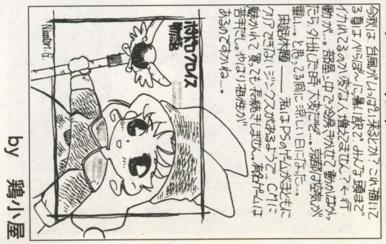
```
1600 PUT(X*20-20,Y*10-10),C%(0,-(J MOD I=0)*4),PSET
1610 CMD VOICE REG 8,15-I:NEXT J,I:CMD VOICE REG 8,0
1620 LINE(42,47)-(357,103),5,BF:LINE(44,48)-(355,102),7,B
1630 IF SC<1 THEN SC=0 ELSE IF TR=1 THEN SC=SC/2:A$="Lose" ELSE A$="Win!"
1640 LOCATE 8,5:PRINT USING "1P   &  &";A$
1650 LOCATE 4,7:PRINT USING "Your Score : ####";FIX(SC)
1660 LOCATE 6,9:PRINT "- Try Again -"
1670 GOTO 1670
1680 ' [redacted] DATA [redacted]
1690 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FC00,F087,07FC,03F0,00F8,83FB,F8F0,F083
1700 DATA 7C07,F400,F005,01F4,0BF0,00FE,02E8,E0F0,F000,FF1F,EC00,F002,00E8,17F0
1710 DATA 00FF,45F3,F1F0,F001,FE0E,FC00,F0A7,47FC,03F0,00F8,BFFF,FFF0,F0DF,6000
1720 DATA FF00,F0DF,27FE,01F0,00F8        :'---------- Tree
1730 DATA 0014,000A,AAAA,AAA0,A0AA,5555,5550,5055,5555,AA50,A0AA,AAAA,A2A0,A0AA
1740 DATA 555D,5150,5055,5545,BE50,A0AA,AAAA,AAA0,A0AA,5555,5550,5055,5555,AA50
1750 DATA A0AA,AAAA,AAA0,A0A8,5755,5550,5055,5055,AA50,A0AE,AAAA,AAA0,A0AA,5555
1760 DATA 5550,5055,5555,AA50,A0AA        :'---------- Swamp
1770 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FB00,F0FF,9FFF,0CF0,0060,FFF7,FEF0,F007
1780 DATA F80D,F800,F0FF,01FF,0CF0,00FE,3FF3,FF70,F0C0,3F0B,F780,70CE,F1FF,07F0
1790 DATA 80CF,F0EF,FF70,F0FF,F30F,FB80,F0F8,3FF7,1FF0,003F,F9FF,FFF0,F03F,3F1F
1800 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Town
1810 DATA 0014,000A,4FFF,FCF0,F027,7803,FE00,F097,03FC,E2F0,E09C,E3FC,F8F0,F009
1820 DATA EEFC,FD70,F07D,01F8,7FF0,007C,80F9,F8F0,F000,8B07,F100,F0F5,00F2,07F0
1830 DATA 60FF,E0F9,F0F0,F00A,FF09,FE30,F011,04F0,0E70,801F,C0E1,C070,3000,D63F
1840 DATA C1C0,10D0,0088,5950,E0F1        :'---------- Tower
1850 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000,FFFF,FFF0,F0FF
1860 DATA F803,FF00,F0FF,FFFF,07F0,00FC,8FFC,FCF0,F08F,8E0C,FC00,F08D,8DFC,0CF0
1870 DATA 008D,FFFF,FFF0,F0FF,FE0F,FE00,F0BF,B3FE,06F0,00BC,BFFE,FEF0,F0AF,B002
1880 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 1-1
1890 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000,E1E1,E1F0,F0E1
1900 DATA A000,FF00,F0FF,FFFF,05F0,0054,CFFC,FCF0,F0CF,8A08,FC00,F0CF,CFFC,14F0
1910 DATA 0045,FFFF,FFF0,F0FF,AA2A,FF80,F0FF,FFFF,15F0,4055,FFFF,FFF0,F0FF,A802
1920 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 1-2
1930 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,03FC,03F0,00FC,3FFF,F8F0,F000
1940 DATA 3F07,FF00,F0FF,03FC,03F0,00FC,C7FC,F8F0,F001,C604,FB00,F0F9,07F4,0FF0
1950 DATA 00FE,E6F5,EAF0,7019,FF1F,DA80,B01E,E1A5,7F50,E0FF,F9EB,94B0,5006,FF7F
1960 DATA FFE0,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 1-3
1970 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,92FE,01F0,006D,FFFF,FCF0,7000
1980 DATA FF03,FC80,F0E1,1EFB,07F0,00FF,01C4,B830,D0E2,E37C,F4E0,7001,4ECA,3EB0
1990 DATA C04F,1EC7,B830,D0E1,FF7F,FFE0,F0FF,06C4,3B30,C0F9,FFFF,FEF0,F00F,F001
2000 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 2-1
2010 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000,FFFF,E7F0,F0FF
2020 DATA 0000,FF00,F0FF,83FF,0090,0000,FFFF,F8F0,F000,0000,FF00,F0FF,07E0,0070
2030 DATA 0007,FFFF,C0F0,3008,0800,FF00,F0FF,03F8,00F0,0000,FFFF,FFF0,F0FF,0000
2040 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 2-2
2050 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,F7FF,00F0,0000,F7FF,FFF0,F0F7
2060 DATA 0000,FF00,F0FF,FFFF,07F0,00FC,E7FC,FCF0,F0E7,E404,C700,30FC,FFFF,3FF0
2070 DATA C0FF,0DF6,FFF0,F0FF,0E0E,FF00,F0FF,FFFF,07F0,00FC,1FFF,FEF0,F0EF,E000
2080 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 2-3
2090 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000,E2F3,F3F0,F0E3
2100 DATA 0000,F800,701E,DFFB,00F0,0000,07F8,FD30,F0BF,0000,F000,3003,FFFF,00F0
2110 DATA 0000,58E2,FFB0,F0E7,580A,C000,7001,FEFF,07F0,00E1,D1E2,FDF0,F03F,E007
2120 DATA FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000        :'---------- Unit 3-1
2130 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,FF00,F0FF,FFFF,00F0,0000,FFFF,FEF0,F00F
2140 DATA 0000,FF00,F0FF,02F9,01F0,0000,2FFF,D4F0,7001,0004,FF00,F0FF,01B2,02B0
2150 DATA 0000,FFFF,B8F0,7003,0000,FF00,F0FF,0CDE,00F0,0000,FFFF,E3F0,F0FF,0000
2160 DATA FF00,F0FF,FFFD,00F0,0000        :'---------- Unit 3-2
2170 DATA 0014,000A,FFFF,FFF0,F0FF,0000,F300,F0F1,FFFF,0CF0,000E,8FFC,FCF0,F08F
2180 DATA 7003,F800,F007,07F8,04F0,0098,03F8,F8F0,F003,FC07,FC00,F003,13FC,03F0
2190 DATA 00FC,03FC,FDF0,F013,FC02,FC00,F003,63FE,03F0,00FC,03FE,FFF0,F083,FC01
2200 DATA FE00,F003,03FF,01F0,00FC        :'---------- Unit 3-3
2210 ' ----- ｲﾛﾉﾃﾞｰﾀ
2220 DATA 000,216,072,502,300,332,541,657
2230 ' ----- ﾓｼﾞﾉﾃﾞｰﾀ
2240 DATA 3B584E61,403D4224,44653B21,406A4E4E,464D3762,42603551
2250 DATA 4B624633374F,4F2336623D51374F,3E24342D3D51374F,243D244E423E
2260 DATA 3E7353,39316B4873,742173512422,34003948,6A4341,34006C60
2270 DATA 5F4E3F266D39,395523732F39,306A552973,2D6169,5E7346233322
2280 DATA 22610050,38276B,352133234A3C,352133234A3C2126327E
2290 DATA 2528255F256A252A372F23383966,4E0060,24556A0048,35695E734000,376B55
```

```
2300 DATA 26734723004D,2A2F485139,35242F6D5739,49693473
2310 ' ---------- ﾕﾆｯﾄﾉﾃﾞｰﾀ
2320 '    [HP],[ST],[SH],[MP],[LV],[PT]        ---- ﾏﾄﾞｳｼﾞｭﾂ ----
2330 DATA   5,   2,   1,   2,   1,   5
2340 DATA   9,   2,   1,   4,   2,   5
2350 DATA  12,   3,   1,   9,   4,   5
2360 DATA   5,   1,   2,   2,   1,   6
2370 DATA   9,   2,   2,   6,   3,   6
2380 DATA  10,   3,   1,   8,   3,   7
2390 DATA  14,   3,   1,  10,   5,   7
2400 DATA  15,   3,   3,  18,  99,   7
2410 DATA   3,   1,   2,   1,   0,   5
2420 '    [HP],[ST],[SH],[MP],[LV],[PT]        ---- ﾚﾝｷﾝｼﾞｭﾂ ----
2430 DATA   7,   2,   1,   3,   2,   8
2440 DATA  11,   2,   1,   6,   3,   8
2450 DATA  14,   3,   1,  11,   5,   8
2460 DATA   2,   1,   2,   2,   1,   9
2470 DATA   3,   2,   2,   3,   2,   9
2480 DATA   9,   3,   1,   8,   3,  10
2490 DATA  11,   3,   2,  13,   5,  10
2500 DATA  14,   4,   2,  16,  99,  10
2510 DATA   4,   1,   1,   1,   0,   8
2520 '    [HP],[ST],[SH],[MP],[LV],[PT]        ----- ｼｮｳｶﾝｼﾞｭﾂ ----
2530 DATA   3,   2,   1,   1,   1,  11
2540 DATA   8,   2,   1,   3,   2,  11
2550 DATA  10,   3,   1,   7,   3,  11
2560 DATA   4,   2,   2,   4,   3,  12
2570 DATA   6,   2,   3,   8,   5,  12
2580 DATA  12,   3,   1,  10,   4,  13
2590 DATA  14,   4,   1,  13,   5,  13
2600 DATA  19,   6,   1,  18,  99,  13
2610 DATA   3,   1,   2,   1,   0,  11
2620 ' ---------- ｿﾉﾀ
2630 DATA 0,1,1,0,-1,0,0,-1
2640 DATA "1  HUM vs COM","2  COM vs COM"
2650 DATA "1  ﾏﾄﾞｳｼﾞｭﾂ","2  ﾚﾝｷﾝｼﾞｭﾂ","3  ｼｮｳｶﾝｼﾞｭﾂ"
2660 DATA "1  ﾐﾅﾗｲﾓｰﾄﾞ","2  ﾏﾄﾞｳｼﾓｰﾄﾞ","3  ﾀﾞｲﾏﾄﾞｳｼﾓｰﾄﾞ"
```

評…はうぅ，こんなコワイつけ？私(影)

by 梅井一也

評…時間がナイとつらいですよね(編)




by 鶏小屋

評…赤点はまずいのぅ…(Dr.D)

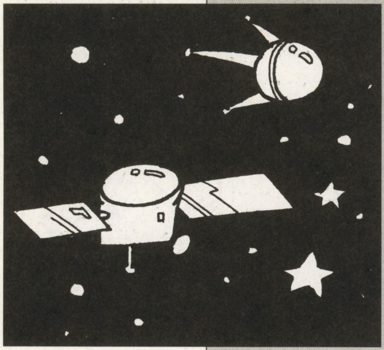
by 極悪魔人みどひい星人

評…全部?! はちと…(Dr.D)

by 日替りPN

★友人がスペランカーをクソゲーと暴言。今世紀最大のショックだった。(北海道室蘭市・**スペ善会会長20歳**)……【影：なに一！あの段差を乗り越えてゲームを進められた時の快感がわからないなんて。これは強化合宿を組んで，その友人にスペランカーのスバラシサを……。】

# PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用



## レーザーの通り道を作るパズル・ゲーム

## 移植版 MIRROR（ミラー）

U-ichi（16歳）

### STORY

20XX年，軍の通信班に配属された君の最初の任務は，二つの小基地を光通信で結ぶことだった。暗号化された光を解読する変換器がすでに設置され，あとは光を誘導する反射衛星（ミラー）を設置するだけなのだが…。

君はミラーの設置図をなくしてしまった…。

### ルールについて

このゲームは全部で26のステージがあり，好きなところから始められます（[4]と[6]で選択，リターンで決定）。ミラーをスタート地点から１回ずつ変換を通ってゴール地点にたどり着くように設置してください。君は設置図をなくしているので自分で考えて設置しなければなりません。ミラーの設置が完了したら[SPACE]

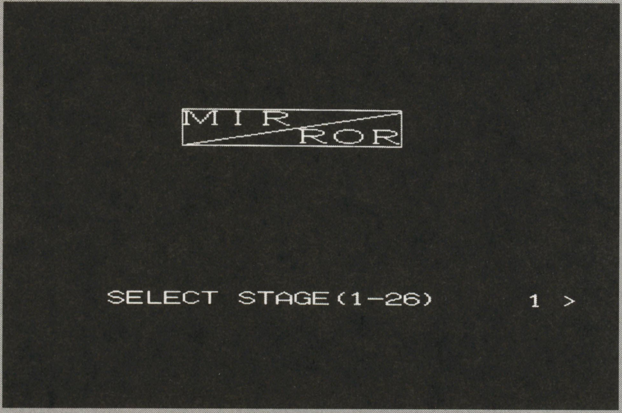
自機の移動

8
4＋6
2

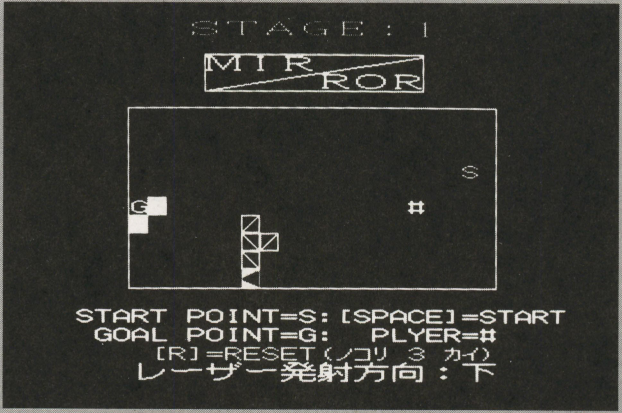
[SPACE]＝光通信の開始

[R]＝リセット

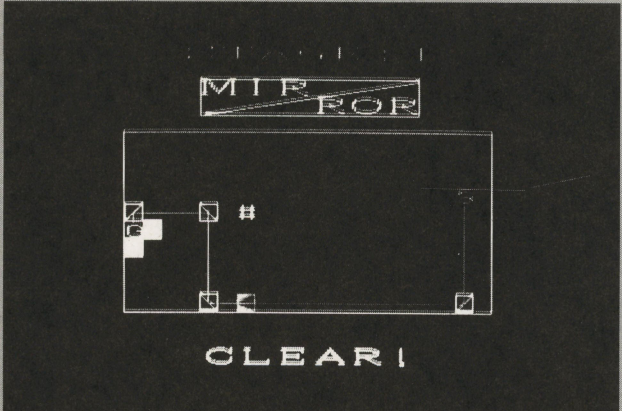
《第１図》キー操作



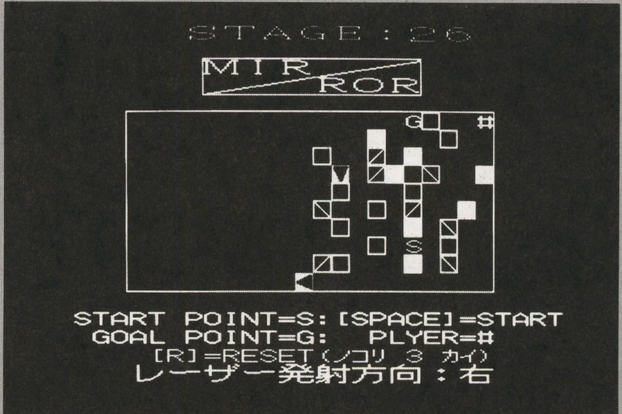

▲《写真1》どのステージで遊ぶか選択することができる




▲《写真2》ミラーを動かしてレーザーを導こう。各パーツの役割を覚えておこう




▲《写真3》レーザー発射！　これで1面クリア




▲《写真4》これは26面。どの面もなかなか考えさせてくれる

★この欄に真面目な質問・感想を書いてもOFコーナーに載るんですか？（広島市・妹尾　勉20歳）……【影：私の記憶が確かなら，真面目な質問・感想もたまには載せていると思うのだが。編：影さんが答えると，真面目なものも壊れてるように映ってしまうのでは？】

キーを押してください。スタート地点からレーザーが発射され，光通信が開始されます。

## リセットについて

R キーを押すと画面が初期状態に戻ります。ミラーを間違って消滅させてしまったときなどに使えます。しかしリセットには回数制限（3回）があり，それ以上リセットを押すとゲーム・オーバーになります。

また，わざとミラーを消滅させないと解けないステージもあるので，ミラーを消滅させてしまったからといって，すぐにリセットをしていると全ステージをクリアすることはできません。

リセットの残り回数は，画面下に表示されており，クリアかゲーム・オーバーで元に戻ります。

## ミラーの特性？

もしミラーを押した方向に障害物（変換器を含む）や他のミラーがあると，動かしたミラーは消滅してしまいます。ミラーをバリア（ステージを囲んでいる黄色の線）の外に出すと，ミラーは消滅しませんがもう取りには行けません。

## ゲーム・オーバーについて

ゲーム・オーバーは次のとおりです。
①同じステージでリセットを4回押したとき
②スタート地点から発射されたレーザーが光を通さない障害物，バリア，自機に当たったとき（特に自機に注意！）。
③レーザーを一度通した変換器にもう一度通したとき。

これ以外のことはゲーム・オーバーにはなりません。

ゲーム・オーバーした後，3回までコンティニューが可能です。もし無限ループに入ったら R キーを押してリセットしてください。

## クリアについて

無事に光が届いたらステージ・クリアです，クリアするとステージ選択の画面に戻りますが，クリアしたステージのところの隣に星が現れます。全26ステージすべてに星を付けるとエンディングです。

星のついたステージでリセットをしたときは，ステージ選択画面に戻ります（リセットの残り回数は減りません）。

変換器は**第1表**以外の方向に光がきた場合は，光を通さない障害物と同じなので注意してください。またミラー以外は動かすことはできません。自機はスタート地点とゴール地点ならすり抜けることができます。

**《第1表》キャラクター**

| | |
|---|---|
| # | …自機 |
| S | …小基地（スタート地点：レーザーの発射方向は画面下に描かれています） |
| G | …小基地（ゴール地点） |
| ⧄ | …ミラー（押すと動く：光を上←→右or下←→左に反射させます） |
| ⧅ | …ミラー（押すと動く：光を上←→左or下←→右に反射させます） |
| ■ | …障害物，光を通さない |
| □ | …障害物，ただし光は通す |
| ▽ | …変換器，ただし上から下にしか光を通さない |
| △ | …変換器，ただし下から上にしか光を通さない |
| ▷ | …変換器，ただし左から右にしか光を通さない |
| ◁ | …変換器，ただし右から左にしか光を通さない |

## プログラムについて

プログラムを見てわかるとおり，DATA文の打ち込みが少し（かなり？）大変ですが，それ以外のところは大したことないと思います。あとこのプログラムはDARW文を多用しているのが特徴です。

PC9801シリーズのゲームは，毎月たくさん載っているのに，なぜかDRAW文を使用しているプログラムはない（僕が見逃しているだけかも…）。だからこのプログラムは，徹底的にDRAW文を使ってみました。

## 改造のポイント

このゲームはDATAを圧縮していないので，全体の半分近くがDATA文ですが，そのせいで誰でも簡単にステージの改造やオリジナルステージの作成ができます。（ただの言いわけのような気も？）

またこのゲームは，部室のPC9801Vm（約12年前の機種）でもまともに動くほど速いので，それ以上の機種ならオープニングやエンディングにはウエイトを入れてください。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：なかなか骨のあるパズルじゃな。動作も速くて快適じゃ。
**編**：キャラクターの意味がわかりにくいのが残念ですね。動かないキャラは凝った作りにしてPUT文で出してもいいと思います。
**Dr.D**：DRAW文はこういうプログラムでは重宝するのぉ。場所によって使い分けるとスマートなプログラムができるゾ。

## その他

このゲームは「ポケコンジャーナル」という今は休刊している雑誌に載っていた「Mirror」（1990年9月号収録）というゲームをパソコンに移植したものです。

最初に作ったとき，ステージのアイデアが浮かばず，部員のみんなからアイデアを募集したところ，いつの間にかステージ50を超える超大作になってしまい，その中でも面白い（意地悪な？）ステージを26選んだものがこのゲームです。

ステージは一応難易度順に並べたつもりですが，いくらか独断と偏見が混じっているので順番どおりにやっていかなくてもいいと思います。

このゲームのキャラクターが，やけにシンプルだなーと思う人がたくさんいるでしょうが，だからいいのです！（本当は絵が下手なだけだったりする…）

今回が初投稿です。その作品が移植版とは少し情けないですが，どうぞよろしくお願いします。

**★参考にしたもの**
“Mirror”，工学社「ポケコンジャーナル」'90年9月号　向坂　佳則さん作



★スーパー影さんレクチャーX。「おそい・少ない…安い？原稿と給料（笑）」（福井県坂井郡・HAPPY×3 16歳）……【影：そんな話の掲載予定はないっ！デマはいかんぞデマは。編：8月号で掲載されたんじゃ？影：なに〜っ！（ページをめくる）編：冗談です。影：…。】

## 『MIRROR』のプログラム・リスト

```
10 '--------キャラクターDATA---------
20 DATA "A0BR7D15","A0BD8R15","A0BR7D8R8","A0BR7D8L8","A0BR7BD16U8R8",
        "A0BD16BR7U8L8"
30 DATA "A0C5Q15,15F15","A1BL15C5Q15,15F15","A0C7Z7T15,15","A0C7Q15,15"
40 DATA "Q15,15W-7,-15L2W-6,15U8Z2BR2PBR12PD8L14Q15,-15",
        "C2A0","C2A1BL15","C2A2BF15","C2A3BU15"
50 DATA"下","左","上","右"
60 '----------初期設定-------------
70 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR:WIDTH 40,25:CLS 3
80 DIM A$(8),MX(8),MY(8),M(8),BX(20),BY(20),B(20),RAY$(6),R$(4),CS(26)
90 FOR F=1 TO 6:READ RAY$(F):NEXT:FOR F=1 TO 4:READ A$(F):NEXT:READ F$
   :FOR F=5 TO 8:READ A$(F):A$(F)=A$(F)+F$:NEXT:FOR F=1 TO 4:READ R$(F):NEXT
100 '---------オープニング------------
110 COLOR 5:DRAW"A0C5":FOR F=0 TO 224 STEP 4:CLS 2:DRAW"BM"+STR$(F)+",79Q190,33"
   :DRAW"BM"+STR$(447-F)+",112W191,-31":NEXT:BEEP 1
120 FOR F=0 TO 13:LOCATE F,5:PRINT" "+AKCNV$("MIR"):LOCATE 33-F,6
   :PRINT AKCNV$("ROR")+" ":NEXT:BEEP:F=1
130 '---------ステージセレクト-----------
140 WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB *TI:LOCATE 10,15:PRINT"SELECT STAGE(1-26)";
150 COLOR 6:LOCATE 28,15:PRINT KNJ$("1B4B")+KNJ$(HEX$(8481+CS(F)*88))
160 COLOR 5:LOCATE 30,15:PRINT MID$("<  ",1-(F=1),2);
   RIGHT$(STR$(F),2);MID$(" >  ",1-(F=>25)*2,2):I$=INKEY$
   :F=F+((I$="4") AND F>1)-((I$="6") AND F<26):IF I$<>CHR$(13) GOTO 150
170 S$=MID$(STR$(F)+" ",2,2):LOCATE 10,15:PRINT SPC(26)
   :ON VAL(S$) GOSUB *S1,*S2,*S3,*S4,*S5,*S6,*S7,*S8,*S9,*S10,*S11,*S12,*S13,
          *S14,*S15,*S16,*S17,*S18,*S19,*S20,*S21,*S22,*S23,*S24,*S25,*S26
180  '---------画面作成------------
190 DRAW"A0C6BM158,127Q321,161":READ MN,BN,SX,SY,GX,GY,S,X,Y,ME
   :FOR F=1 TO MN:READ MX(F):NEXT:FOR F=1 TO MN:READ MY(F):NEXT
   :FOR F=1 TO MN:READ M(F):POINT(16*MX(F)-1,16*MY(F)):DRAW A$(M(F)):NEXT
200 FOR F=1 TO BN:READ BX(F):NEXT:FOR F=1 TO BN:READ BY(F):NEXT
   :FOR F=1 TO BN:READ B(F):POINT(16*BX(F)-1,16*BY(F)):DRAW A$(B(F)):NEXT
   :B(0)=3:COLOR 5:LOCATE 10,22:PRINT"レーザー発射方向：";R$(S)
210 COLOR 4:LOCATE SX,SY:PRINT"S":COLOR 3:LOCATE GX,GY:PRINT"G"
   :COLOR 2+CS(VAL(S$))*4:LOCATE 13-6*CS(VAL(S$)),3
   :PRINT AKCNV$("STAGE:"+MID$(S$+"CLEARED",1+CS(VAL(S$))*2,2+5*CS(VAL(S$))))
220 COLOR 7:LOCATE 7,19:PRINT"START POINT=S:[SPACE]=START";TAB(8);"GOAL POINT=G:
  PLYER=#"
230 COLOR VAL(MID$("4362",RE+1,1)):LOCATE 11+4*CS(VAL(S$)),21:PRINT "[R]=";
   :IF CS(VAL(S$)) THEN PRINT "ESCAPE" ELSE PRINT"RESET(ﾉｺﾘ";3-RE;"ｶｲ)"
240  '--------MAIN------------
250 KE=70:E=0:G=0:COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "#":
    WHILE KE=70:KE=ASC(INKEY$+"F"):WEND:WHILE INKEY$<>"":WEND
260 IF KE=32 THEN BX(0)=X:BY(0)=Y:MJ=((S AND 1)=1)+2:GOTO *RAY
             ELSE IF KE=82 GOTO *RE ELSE LOCATE X,Y:PRINT" "
270 IF J THEN COLOR 4:LOCATE SX,SY:PRINT"S":COLOR 3:LOCATE GX,GY:PRINT"G"
280 FOR F=1 TO BN:IF BX(F)=(X+(KE=52)-(KE=54)) AND BY(F)=(Y+(KE=56)-(KE=50))
    THEN KE=0
290 NEXT:IF KE=0 GOTO 250 ELSE
    X=X-(X>10)*(KE=52)+(X<29)*(KE=54):Y=Y-(Y>8)*(KE=56)+(Y<17)*(KE=50)
   :J=(X=SX)*(Y=SY)+(X=GX)*(Y=GY):FOR F=1 TO MN:IF MX(F)=X AND MY(F)=Y THEN E=F
300 NEXT:IF E=0 GOTO 250 ELSE POINT(MX(E)*16-1,MY(E)*16):DRAW "A0C0Z0T15,15"
   :MX(E)=MX(E)-(KE=54)+(KE=52):MY(E)=MY(E)+(KE=56)-(KE=50):FOR F=1 TO MN
   :IF MX(E)=MX(F) AND MY(E)=MY(F) AND F<>E THEN MX(E)=0:MY(E)=0:M(E)=0
310 NEXT:FOR F=1 TO BN:IF MX(E)=BX(F) AND MY(E)=BY(F)
    THEN MX(E)=0:MY(E)=0:M(E)=0
320 NEXT:IF M(E)=0 GOTO 250
                   ELSE POINT(MX(E)*16-1,MY(E)*16):DRAW A$(M(E)):GOTO 250
330 '--------------------
340 *RAY:SY=SY+(S=3)-(S=1):SX=SX+(S=2)-(S=4):FOR F=0 TO MN:
    IF MX(F)=SX AND MY(F)=SY THEN E=F
350 NEXT:IF E THEN IF M(E)=1 THEN S=5-S:MJ=3-(S<3)*3
                             ELSE S=7-S+(S<3)*4:MJ=5-(S AND 2)/2
360 E=0:FOR F=0 TO BN:IF BX(F)=SX AND BY(F)=SY THEN E=1 ELSE 380
370 E=1+(B(F)=4):IF B(F)>4 THEN IF (S+B(F)) MOD 4=0 THEN ME=ME-1:B(F)=3:E=0
380 NEXT:IF (SX<10)+(SX>29)+(SY<8)+(SY>17)+(E=1) GOTO *EN ELSE
        IF INKEY$=CHR$(82) GOTO *RE
390 IF (SX=GX)*(SY=GY)*(ME=0) GOTO *CL ELSE
    POINT(SX*16-1,SY*16):DRAW "C"+STR$(ME+1+(ME>6)*6)+RAY$(MJ)
   :E=0:MJ=2-S MOD 2:GOTO *RAY
400 '---------クリア---------------
410 *CL:FOR F=1 TO 4:LOCATE 5,18+F:PRINT SPC(32):NEXT:BEEP
   :LOCATE 14,20:PRINT AKCNV$("CLEAR!"):WHILE INKEY$<>"":WEND
   :WHILE INKEY$="":WEND
420 RE=0:CS=CS-(CS(VAL(S$))=0):CS(VAL(S$))=1:F=VAL(S$):IF CS<>26 THEN 140
430 '--------エンディング------------
440 SWAP A$(3),A$(4):CLS 3:FOR F=1 TO 8:
    ON F GOSUB *EN1,*EN2,*EN2,*EN3,*EN2,*EN4,*EN1,*EN5:READ MAX
   :FOR E=1 TO MAX:READ X,Y
450 POINT(128*(F+(F>3)*4)+X*16,-(F>3)*160+Y*16+30):DRAW A$(F):NEXT E,F
   :F$=TIME$:WHILE F$=TIME$:WEND
460 WIDTH 80:COLOR 6:LOCATE 15,3:PRINT AKCNV$("MIRROR"):GOSUB *WAI
   :LOCATE 23,7:PRINT AKCNV$("MAIN PROGRAM:U-ICHI HARA"):GOSUB *WAI
   :LOCATE 23,10:PRINT AKCNV$("STAGE IDEA:")
470 RESTORE 1070:FOR F=1 TO 6:READ A$:LOCATE 45,9+F
    :PRINT AKCNV$(A$):GOSUB *WAI:NEXT
480 LOCATE 5,20:PRINT"■原作（参考文献）":
LOCATE 9,21:PRINT"向坂佳則：”ＭＩＲＲＯＲ”，１９９０年：ＰＪ’９月号"        :GOSUB *WAI
490 LOCATE 8,22:PRINT AKCNV$("Thank You For Playing.")
   :F$=TIME$:WHILE F$=TIME$:WEND:LOCATE 0,24
   :FOR F=0 TO 24:PRINT:ROLL -16:FOR E=0 TO 500:NEXT E,F
500 CLS 3:CO=7+(CS=26)*2:DRAW"A0C"+STR$(CO)+"BM0,399M639,0"
   :FOR F=50 TO 150 STEP 100
   :FOR E=1 TO 50:PSET(F+E,50),CO:PSET(639-(F+E),349),CO:NEXT E,F
510 FOR F=1 TO 2 STEP .5:FOR E=0 TO 50:PSET(75*F+12*(F=1.5),50+E),CO
   :PSET(639-(75*F+12*(F=1.5)),349-E),CO:NEXT E,F
   :FOR F=102 TO 190:PSET(F,75),CO:PSET(639-F,324),CO:NEXT
520 FOR F=0 TO 50:PSET(150+F,100),CO:PSET(489-F,299),CO:NEXT
   :DRAW"BM100,120Q50,50BM489,229Q50,50"
530 FOR F=100 TO 140:PSET(F,145),CO:PSET(639-F,254),CO:NEXT
   :FOR F=150 TO 200:PSET(F,F-30),CO:PSET(639-F,399-(F-30)),CO:NEXT
   :FOR F=170 TO 120 STEP -1:PSET(200,F),CO:PSET(439,399-F),CO:NEXT
540 CIRCLE(200,145),50,CO,4.71,1.57,.5:CIRCLE(439,254),50,CO,1.57,4.71,.5
   :COLOR 7:END
550 '---------ゲームオーバー----------
560 *EN:H=20:POINT(SX*16+(S=1)-(S=2)*6+(S=3)*2+(S=4)*7
    ,SY*16-(S=1)*7-((S AND 1)=0)*16-(S=3)*23)
   :DRAW "C"+STR$(ME+1+(ME>6)*6)+"A0E15BD15F15"
570 FOR F=1 TO 4:LOCATE 5,F+18:PRINT SPC(32):NEXT
580 COLOR 2:BEEP:LOCATE 9,H:PRINT AKCNV$(" GAME OVER "):WHILE INKEY$<>"":WEND
   :WHILE INKEY$="":WEND:IF CO=3 GOTO 500 ELSE COLOR VAL(MID$("162",CO+1,1))
590 LOCATE 6,21:PRINT"CONTINUE[ｱﾄ";3-CO;"ｶｲ](YES=Y/NO=N)";:F$=INPUT$(1):PRINT F$
   :IF F$="Y" THEN RE=0:CO=CO+1:F=VAL(S$):GOTO 140 ELSE
    IF F$="N" GOTO 500 ELSE 590
600 '---------サブルーチン----------
610 *RE:F=VAL(S$):IF CS(VAL(S$))=0 THEN RE=RE+1
   :IF RE=4 THEN H=12:GOTO 580 ELSE GOSUB *TI:GOTO 170 ELSE RE=0:GOTO 140
620 *TI:CLS 3:COLOR 5:LOCATE 14,5:PRINT AKCNV$("MIR")
   :LOCATE 20,6:PRINT AKCNV$("ROR"):DRAW"A0C5BM414,79Q-190,33M414,81":RETURN
630 *WAI:FOR E=0 TO 4000:NEXT:RETURN
640 '-------ステージDATA----------
650 *S1:RESTORE *S1:RETURN:DATA 4,3,28,11,10,13,1,25,13,1,16,16,16,17,16,15,14,1
5,1,1,2,2,16,11,10,17,13,14,6,3,3
660 *S2:RESTORE *S2:RETURN:DATA 7,2,10,14,28,16,4,19,17,2,16,17,18,19,20,21,22,1
4,15,14,15,14,15,14,2,2,2,1,2,1,2,19,19,13,9,7,5
670 *S3:RESTORE *S3:RETURN:DATA 8,5,13,9,14,9,1,26,13,2,13,14,26,27,26,27,13,14,
17,17,11,12,15,14,10,10,1,1,1,1,2,2,2,2,11,12,15,24,28,17,17,17,17,13,8,4,4,6,3
680 *S4:RESTORE *S4:RETURN:DATA 6,3,10,11,29,11,4,17,16,3,18,19,19,21,21,22,15,1
5,16,16,15,15,2,2,1,1,2,2,20,20,20,11,9,13,6,8,8
690 *S5:RESTORE *S5:RETURN:DATA 7,19,22,8,10,12,1,18,13,4,15,15,15,15,19,21,27,1
0,11,14,15,12,12,10,2,1,2,1,2,2,1
700 DATA 17,18,19,19,20,20,22,22,23,23,24,24,25,25,26,28,28,29,29,12,11,11,13,11
,13,11,13,11,13,11,13,11,13,12,9,16,11,13,6,4,3,3,3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,8,5,7,4,4
710 *S6:RESTORE *S6:RETURN:DATA 8,10,29,10,10,14,2,25,17,1,25,25,26,26,27,27,28,
28,13,14,12,13,11,12,10,11,2,2,2,2,2,1,2,2,18,25,26,26,27,27,28,28,29,29,14,12,1
1,14,10,13,9,12,8,11,6,3,4,4,3,3,4,4,3,3
720 *S7:RESTORE *S7:RETURN:DATA 8,6,10,12,10,10,4,27,15,4,11,11,12,12,13,13,14,1
4,13,14,14,15,15,16,15,14,1,1,1,1,1,1,1,2,10,10,15,17,21,22,9,11,11,12,16,15,3,3
,5,6,7,6,7
```

★家にあるパソコンが3.1なもんだから，ポスト・ナイコン（笑）としての位置を不動のものとしつつある。あ～う～，情報系の大学行ってんのに～。（千葉県印旛郡・**藤崎克彦21歳**）……【**つぐ美**：学校にパソコンあるなら急いで次を考える必要はないんじゃない？】

```
730 *S8:RESTORE *S8:RETURN:DATA 8,5,10,8,20,8,1,20,15,5,19,19,19,20,20,21,21,21,
14,15,16,14,16,14,15,16,1,1,1,1,2,2,2,2,10,15,15,25,25,16,12,15,12,15,7,8,6,6,8
740 *S9:RESTORE *S9:RETURN:DATA 7,8,19,8,29,13,1,12,10,5,13,13,14,14,14,15,15,13
,15,12,15,16,13,15,1,1,1,2,2,1,1,17,19,21,21,23,28,29,29,13,14,13,16,12,13,12,14
,6,5,8,6,7,4,3,3
750 *S10:RESTORE  *S10:RETURN:DATA 8,10,25,12,24,13,1,15,13,6,13,13,14,14,16,16,
17,17,11,15,12,14,12,14,11,15,1,2,1,2,2,1,2,1,11,11,19,19,20,21,24,25,28,29,14,1
3,14,13,16,8,12,13,17,9,4,8,6,4,7,6,4,4,8,5
760 *S11:RESTORE *S11:RETURN:DATA 8,19,18,15,18,12,3,12,15,7,16,16,17,17,18,19,1
9,24,10,12,10,12,17,11,12,16,2,1,1,1,1,2,2,2
770 DATA 13,15,17,17,18,18,18,19,19,23,24,24,24,24,24,24,24,25,28,12,11,13,17,10
,13,16,10,17,16,9,10,12,13,14,15,17,16,15,5,8,3,4,5,4,4,4,6,4,4,7,4,4,7,4,4,4,7
780 *S12:RESTORE *S12:RETURN:DATA 8,20,29,11,29,14,2,28,9,5,12,12,12,12,13,14,14
,15,9,11,14,16,9,13,16,14,2,2,1,1,1,1,2,2
790 DATA 14,15,15,17,17,18,18,19,20,20,21,21,22,23,23,23,23,23,23,23,9,10,11,10,
15,12,15,13,12,15,12,16,14,10,11,12,13,14,15,16,4,4,8,5,7,3,3,4,3,3,7,5,4,4,4,4,
4,4,4,4
800 *S13:RESTORE *S13:RETURN:DATA 8,20,29,14,10,11,2,19,11,8,12,12,14,14,25,25,2
7,27,13,15,13,15,10,12,10,12,1,1,2,1,1,2,1,1
810 DATA 11,13,13,13,15,16,17,17,18,19,21,21,22,22,23,24,26,26,26,28,14,12,14,16
,14,11,10,12,13,14,10,12,11,13,14,11,9,11,13,11,4,4,3,4,4,6,7,5,3,6,5,5,8,3,6,4,
4,3,4,4
820 *S14:RESTORE *S14:RETURN:DATA 8,7,10,10,20,17,4,27,16,5,22,23,23,24,25,26,26
,27,15,14,16,15,15,14,16,15,1,1,1,1,2,2,2,2,18,20,22,23,24,19,21,13,13,13,12,8,1
7,17,7,5,7,6,8,3,3
830 *S15:RESTORE *S15:RETURN:DATA 8,17,23,12,29,10,4,22,15,5,22,23,23,23,24,25,2
6,27,14,11,14,15,14,9,10,9,2,2,1,2,2,2,2,1,21,21,21,22,22,23,24,24,25,25,26,27,2
7,28,28,29,29,11,14,15,10,16,9,10,16,12,14,14,8,12,11,13,9,11,4,4,4,4,4,4,5,4,8,
6,4,8,4,4,7,3,3
840 *S16:RESTORE *S16:RETURN:DATA 8,19,26,14,16,10,2,29,8,3,22,20,25,25,13,13,14
,12,14,12,15,11,11,10,8,16,2,2,1,1,1,1,2,2
850 DATA 27,26,25,24,23,22,22,21,21,20,20,19,19,18,18,17,16,15,14,14,15,13,12,13
,12,15,11,13,10,15,9,13,8,15,16,15,13,14,3,4,3,3,3,3,4,3,4,6,4,3,3,3,4,3,7,5,3
860 *S17:RESTORE *S17:RETURN:DATA 8,20,29,13,29,11,2,20,10,2,13,16,17,18,18,19,2
2,24,13,15,12,13,14,15,12,11,1,2,2,2,2,1,2,1
870 DATA 14,14,15,16,16,16,16,17,18,19,19,20,20,20,20,20,20,20,20,27,12,14,10,8,
11,12,13,10,10,9,11,8,9,11,12,13,14,15,16,11,4,4,4,3,4,3,4,4,3,8,6,4,4,4,4,4,4,4
,4,3
880 *S18:RESTORE *S18:RETURN:DATA 8,15,29,15,29,12,2,21,15,4,23,24,25,26,23,24,2
5,26,14,14,14,14,16,16,16,16,1,1,2,2,2,2,1,1,18,16,17,20,29,11,21,28,18,22,27,21
,28,20,29,9,10,11,13,13,14,14,14,15,15,15,16,16,17,17,6,7,3,3,3,7,4,4,6,4,4,4,4,
3,3
890 *S19:RESTORE *S19:RETURN:DATA 8,13,19,17,10,12,3,26,10,4,19,20,17,22,17,22,1
9,20,10,10,12,12,13,13,15,15,1,1,2,1,1,2,1,2,13,18,21,17,22,20,19,17,22,18,21,27
,10,8,10,10,11,11,12,13,14,14,15,15,15,16,6,3,3,3,3,6,7,3,3,3,3,5,3
900 *S20:RESTORE *S20:RETURN:DATA 8,20,14,13,10,15,4,29,8,4,15,17,18,19,20,21,18
,19,9,9,9,9,9,9,12,13,2,1,2,1,2,1,2,1
910 DATA 15,17,13,22,14,15,20,16,17,18,21,15,20,25,16,19,28,12,22,24,8,8,9,9,10,
10,10,11,11,11,11,12,12,12,14,14,14,17,17,17,4,4,4,3,4,3,4,4,4,4,4,3,3,5,7,4,5,3
,6,4
920 *S21:RESTORE *S21:RETURN:DATA 7,19,14,10,29,9,4,14,11,4,24,24,25,25,27,29,29
,14,17,14,16,16,15,11,1,1,2,1,1,2,1
930 DATA 18,22,22,22,22,22,24,24,24,24,24,26,26,27,27,27,27,29,28,10,17,15,14,13
,11,16,13,12,11,9,15,12,17,14,11,10,13,15,8,4,3,3,4,3,4,3,3,8,3,4,4,4,3,6,4,5,4
940 *S22:RESTORE *S22:RETURN:DATA 8,15,14,8,29,14,1,25,8,3,22,23,24,25,26,22,24,
26,9,9,9,9,9,10,10,10,2,2,1,1,1,1,1,2,22,26,28,14,23,29,23,24,25,25,13,25,26,14,
27,8,8,9,10,11,11,12,12,12,13,14,14,14,15,15,4,3,4,5,4,4,4,4,4,4,8,4,4,4,5
950 *S23:RESTORE *S23:RETURN:DATA 8,8,13,8,11,9,1,13,14,5,12,12,12,13,13,14,14,1
4,13,14,15,13,15,13,14,15,1,1,1,1,2,2,2,2,10,11,12,24,24,25,25,28,9,8,9,12,14,11
,15,13,4,3,4,8,8,5,7,5
960 *S24:RESTORE *S24:RETURN:DATA 8,10,10,15,29,11,4,24,14,6,23,23,23,24,24,25,2
5,25,13,14,15,13,15,13,14,15,2,2,2,1,1,2,2,2,11,11,16,16,16,17,17,22,23,24,12,8,
9,14,16,15,17,10,8,11,7,3,5,4,5,8,3,7,3,8
970 *S25:RESTORE *S25:RETURN:DATA 8,20,10,12,29,12,4,10,8,3,15,15,16,18,21,21,23
,23,10,12,14,13,10,14,9,13,1,2,1,1,1,1,2,2
980 DATA 15,15,15,15,16,17,17,18,19,19,20,20,21,21,22,22,23,23,24,24,9,11,13,14,
9,9,14,10,11,12,8,15,9,13,11,12,10,14,8,15,4,4,3,4,4,8,3,4,3,4,3,3,4,5,4,4,7,4,3
,4
990 *S26:RESTORE *S26:RETURN:DATA 8,19,25,15,25,8,4,29,8,2,20,20,23,23,25,26,27,
27,13,16,10,11,13,11,14,16,1,2,2,2,2,1,1,1
1000 DATA 19,20,21,21,21,21,23,23,23,24,25,25,25,25,26,27,27,28,29,17,10,11,12,1
4,16,9,13,15,11,10,12,14,16,8,9,15,13,11,6,4,7,4,4,4,3,4,4,3,3,4,3,3,4,4,4,3,3
1010 '-----エンディングDATA-----------
1020 *EN1:RESTORE *EN1:RETURN:DATA 20,0,3,0,4,0,5,0,6,0,7,1,2,1,5,2,1,2,5,3,0,3,
5,4,1,4,5,5,2,5,5,6,3,6,4,6,5,6,6,6,7
1030 *EN2:RESTORE *EN2:RETURN:DATA 13,1,0,1,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,2,7,3,7,4,
7,5,7,6,7
1040 *EN3:RESTORE *EN3:RETURN:DATA 16,0,2,0,3,0,4,0,5,1,1,1,6,2,0,2,7,3,0,3,7,4,
0,4,7,5,1,5,6,6,2,6,5
1050 *EN4:RESTORE *EN4:RETURN:DATA 22,1,0,1,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,2,0,2,3,2,
7,3,0,3,3,3,7,4,0,4,3,4,7,5,0,5,3,5,7,6,0,6,7
1060 *EN5:RESTORE *EN5:RETURN:DATA 22,0,0,0,1,0,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0,7,1,0,1,3,2,
0,2,3,3,0,3,3,3,4,4,0,4,3,4,5,5,1,5,2,5,6,6,7
1070 *STAFF:DATA "YUSUKE NAKAHARA","NOBUYASU DANJO","ATUSHI KOBATAKE","MASASI OO
ISO","TAKASI NAKAMURA","U-ICHI HARA"
```

評…なんだかレトロな香りが(編)

by 邪道坊や

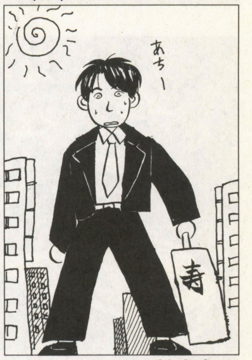
評…ダイエット？ほどほどにね(つぐ美)

by 貴神美織

評…う〜ん…どうかのぅ…(Dr.D)

by 月夜見猫

評…夏の結婚式はね，熱いね(影)




by 鈴木有人

評…引っ越しは大変だった？(つぐ美)

by 松田ばんれい

評…お，がんばって合格をめざせ！(影)

by 椎下YOD

評…もうすぐ…夏も終わるかのぅ…(Dr.D)

by 楠木健太郎

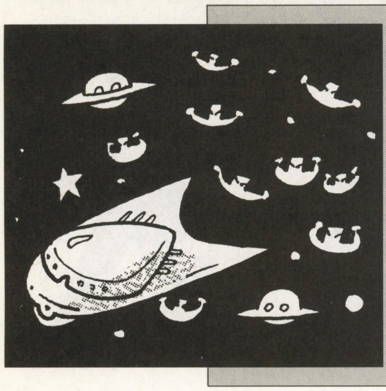
評…まんが甲子園かぁ…(影)

by 森宇玲奇

PC-9801シリーズ

★そうか，テストにはやまかんさんが必要なんだ(笑)。(富山県滑川市・高橋元三20歳)……【影：携帯するにはそれなりの筋力が必要だけどな(笑)。わからない問題は即座に解いてくれるぞ！編：バレバレですね。影：そのへんが今後の課題だ。石ころ帽とか欲しいな…。】

# PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



侵略者から地球をしぶしぶ守れ!

# Galactic Shooter (ギャラクティック シューター)

佐藤　洋司(17歳)

## ストーリー

199X年，地球はだれかさんの予言どおり，人類滅亡の危機に立たされた!

地球上空を無数の異星人たちが覆(おお)い，もはや窮地(きゅうち)に追い込まれた人類。絶対絶命のピンチのなか，「希望の星」の名をなかば強制的に押しつけられたあなたは，全人類の見守るなか，しぶしぶスペース・シップの中に乗り込んで行った…。

## ゲーム内容

シューティングです。

「スペースインベーダー」の要領で動くインベーダーたちを全滅させることで1面クリアとなり，全12面まであります。

ただし，このゲームには制限時間があり，ゲーム中にTIMEという数が怒濤(どとう)のごとく減っていき，0になれば問答無用のゲーム・オーバーになります。

そのため非常に急がなければなりません，ハイ。

プレイヤーの操るスペース・シップは何百回やられてもすぐ立ち直る不屈の魂をもっていますが，1回やられるたびに10TIMEをその修理に浪費します。

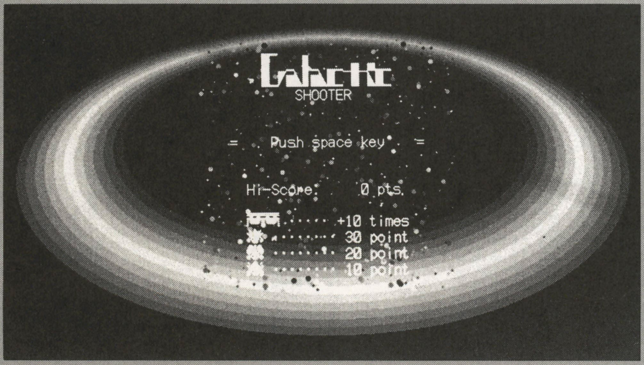
また，ときどき画面上部に敵司令官の乗っているUFOが往来します。これを撃ち落とすと，なぜか100点のボーナスが入り，残りTIMEが10増えるので，見かけたら，有無(うむ)を言わさず撃ち落としてください。

言い忘れましたが，敵の編隊に画面最下部まで攻め込まれてもゲーム・オーバーです。

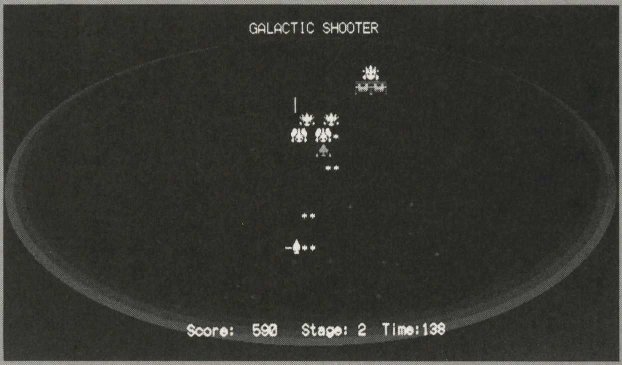
面が進むと，敵編隊の数も増えます。

## 操作方法

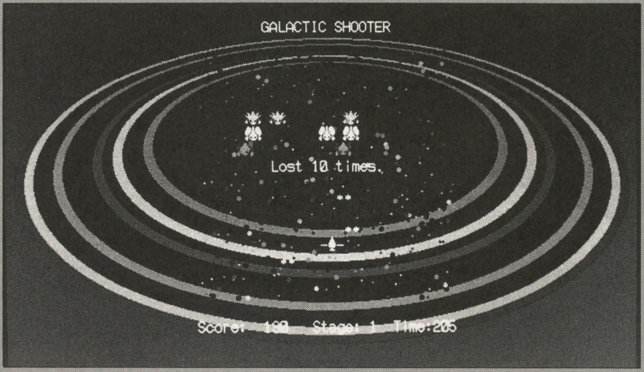
(テンキー) [4], [6] … 自機の左右移動
スペース・キー … ショット連射(押しっぱなし)




▲《写真1》背景のアニメーションがとてもきれい




▲《写真2》インベーダーの要領で敵をやっつける。キャラがテキスト文字なので快適に動くゾ




▶《写真3》敵の弾に当たるとタイムをロスする。厳しい攻撃をかいくぐって撃ちまくれ!



★今，自分の中で鬼平犯科帳がマイブームになっています。しかしなぜか周りの視線が冷たくて…。さて影さんたちは今，何がマイブームになっていますか。(群馬県高崎市・のぎ六17歳)……【影：この私のマイブームを知りたいと，ふむ。そもそもことの始まりは…云々。】

《第1表》主な変数

| 変数 | 内容 | 変数 | 内容 |
|---|---|---|---|
| H(,) | 編隊の生存状況 | SX( ) | 自弾のX座標 |
| R( ) | 編隊各列の生存数 | SY | 自弾のY座標 |
| E$( ) | 敵キャラクター | M( ) | 敵弾の発射状況 |
| U$ | UFOのキャラ | ESX( ) | 敵弾のX座標 |
| TIT$( ) | タイトルロゴ | ESY( ) | 敵弾のY座標 |
| X | 自機のX座標 | ML | 移動する列 |
| ES | 敵編隊の生存数 | MC | 敵の移動待ち時間 |
| E | 1列の敵の数 | UC | UFOの出現待ち |
| EX | 各列のX座標 | EC( ) | 敵キャラの色 |
| EY | 編隊のY座標 | ME$ | 文字列 |
| XX | 編隊の移動方向 | BE | BEEP音の長さ |
| UF | UFOの出現状況 | SC | スコア |
| UX | UFOのX座標 | HS | ハイスコア |
| UXX | UFOの移動方向 | TI | 残りタイム |
| S( ) | 自弾の発射状況 | ST | ステージ |
| SH | 弾を発射したか？ | ZC | 自機の無敵時間 |
| SCO | 自弾発射不可時間 | | |

## プログラムに関して

はじめて実行される場合，RUN 1100と入力し，ハイスコア記録ファイルである「GALA.SCR」を作成してください。

このプログラムでは敵キャラにUSR定義文字を使っており，ゲーム中のすべてのキャラがテキストです。表示したあと，いっぺんに消せるのが便利ですが，私のマシンではいまいちスピード感に欠けるので，できれば速いマシンで遊んでください。

## CHECKER FLAG

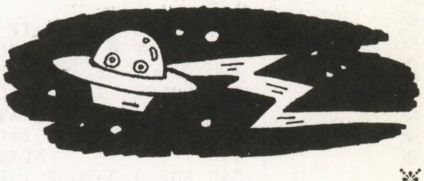
**編**：パレットアニメーションがきれいですね。

**Dr.D**：速い機種で遊ぶとなかなか壮観じゃな。操作性も悪くないゾ。キャラクター定義はパターン作成が面倒じゃが，その気になれば巨大キャラを軽々動かせる。

**影**：敵の攻撃が最初からちょっと厳しすぎるかなぁ。

## 最後に

とにかくUFOを必ず撃ち落としていくことが大事です。UFOは左右から交互に来るので，最後にどちらへ行ったか覚えておけば出現を読むことができます。





『GALACTIC Shooter』のプログラム・リスト

```
10                    '■■■■■|||      初期設定         |||■■■■■
20 CLEAR:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR 0,,,2
30 DIM H(10,3),R(10),CL(16),CC(16),TT%(17),TIT$(3) : W=  0 '←ウェイト調整
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)) : FOR I=1 TO 15:CL(I)=I:CC(I)=1:NEXT
50 EC(0)=4:EC(1)=6:EC(2)=2 : GOSUB *HAIK
60 OPEN"GALA.SCR"FOR INPUT AS #1:INPUT #1,HS:CLOSE
70                    '■■■■■|||      キャラ作成       |||■■■■■
80 FOR I=0 TO 4 : FOR J=0 TO 13 : READ A$
90     TT%(J+2)=VAL("&H"+A$):NEXT:KPLOAD &H7621+I,TT%:NEXT
100    A$=KNJ$("1B4B") : E$(0)=A$+KNJ$("7621") : E$(1)=A$+KNJ$("7622")
110                      E$(2)=A$+KNJ$("7623") : E$(4)=A$+KNJ$("7624")
120    U$=A$+KNJ$("7625")+KNJ$("7625") : FOR I=0 TO 2:READ TIT$(I):NEXT
130  *TITL                '■■■■■|||      タイトル画面     |||■■■■■
140 SC=0:TI=240:ST=1:X=39:EY=8:UF=0:UC=0:UX=22:UXX=1:CLS 2:CONSOLE ,,,0
150 FOR I=15 TO   0 STEP -1:CIRCLE(320,160+I*3),160+I*10,I,,,.5,F     :NEXT
160 FOR I= 0 TO 800:CIRCLE(RND*250+195,RND*250+67),RND*2,RND*14+1,,,,F:NEXT
170 FOR I= 0 TO   2:LOCATE 32, 4+I:PRINT TIT$(I)                      :NEXT
180          LOCATE 36,  7:PRINT "SHOOTER"
190          LOCATE 30,  15:PRINT U$:LOCATE 35,  15:PRINT "····· +10 times"
200 FOR I=0 TO 2:LOCATE 30,16+I:PRINT E$(I)
210             LOCATE 33,16+I:PRINT USING "········ ## point";(3-I)*10:NEXT
220          LOCATE 30,  13:PRINT USING"Hi-Score:  #### pts.";HS
230 COLOR 2:LOCATE 28,  10:PRINT "=    Push space key  ="
240 IF INP(&HE9)<>191 THEN FOR T=0 TO W*30:NEXT:GOSUB *HAIK:GOTO 240
250  *STAT                '■■■■■|||  ステージ開始準備   |||■■■■■
260 CONSOLE ,,,1:LOCATE 34,10:PRINT USING "Stage  ##";ST
270 FOR T=0 TO 8000+W*1000:NEXT : XX=-1:ML=2:E=4+ST¥4:EY=8:ES=(E+1)*3
280 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO E:H(I,J)=1:NEXT:R(J)=E:NEXT
290 FOR I=0 TO 2:EX(I)=44-E*2                    :NEXT
300 FOR I=0 TO 7:S(I)=0:M(I)=0:SY(I)=0:ESY(I)=0  :NEXT
310  *MAIN                '■■■■■|||    メインルーチン     |||■■■■■
320 GOSUB *NYUR : GOSUB *EMOV : GOSUB *SHOT : GOSUB *HAIK : GOSUB *HYOG
330 TI=TI-.2 : IF TI<0  THEN TI=0:GOTO *OVER
340 IF EY>13 THEN FOR J=0 TO 2:IF EY+J=16 AND R(J)=>0 THEN:GOTO *OVER ELSE NEXT
350 IF ES=0  THEN *CLEA
360 IF BE>0  THEN GOSUB *BEP : BE=0
370 IF ZC>0  THEN COLOR=(0,ZC*16):ZC=ZC-1:LOCATE 33,11:PRINT"Lost 10 times."
380 GOTO *MAIN
390 *NYUR                 '■■■■■|||     キー入力判定      |||■■■■■
400 I0=INP(&HE0) : I9=INP(&HE9)
410   X=X+(I0=239 AND X>25)-(I0=191 AND X<54)
420   IF I9=191 AND SCO=0 THEN SH=1:SCO=2
```

```
430 RETURN
440 *EMOV                  '■■■■||| 敵キャラの動き |||■■■■
450 MC=MC+1:IF MC>6-((E+1)*3-ES+ST)¥2 THEN EX(ML)=EX(ML)+XX:MC=0:BE=1 ELSE 480
460 IF ML=0 THEN FOR J=0 TO 2 : FOR I=0 TO E :IF (EX(0)+I*3<24-XX AND H(I,J)=1 O
R EX(0)+I*3>54-XX AND H(I,J)=1) THEN XX=XX*-1:EY=EY+1 ELSE NEXT I,J
470 ML=ML-1
480 FOR J=0 TO 2 : FOR I=0 TO E
490    IF H(I,J)=1 AND RND<.2 THEN AX=EX(J)+I*3:AY=EY+J
500    NEXT I,J
510 IF ML<0 THEN ML=2
520 UC=UC+1:IF UC=150 THEN UF=1:UC=0
530 IF UF>0 THEN UX=UX+UXX:BE=2:IF UX<22 OR UX>54 THEN UXX=UXX*-1:UF=0
540 RETURN
550 *SHOT                  '■■■■||| 自機のショット |||■■■■
560 FOR I=0 TO 4
570    IF SH=1 AND S(I)=0 THEN S(I)=1:SX(I)=X:SY(I)=16:SH=0
580    IF S(I)=1 THEN SY(I)=SY(I)-1:IF SY(I)<6 THEN S(I)=0
590    IF SY(I)>=EY AND SY(I)=<EY+2 THEN J=SY(I)-EY ELSE J=0:GOTO 640
600    FOR K=0 TO E
610       IF (SX(I)=EX(J)+K*3 OR SX(I)=EX(J)+1+K*3)AND H(K,J)=1 THEN H(K,J)=0:R(
J)=R(J)-1:S(I)=0:SY(I)=0:SC=SC+30-J*10:ES=ES-1:BE=6 ELSE 630
620       IF ES=E+1 THEN XX=XX*2
630       NEXT
640    IF SY(I)=6 AND SX(I)>=UX AND SX(I)=<UX+3 THEN ELSE 660
650    IF UF=1 THEN SC=SC+100:TI=TI+10:UF=2:BE=20:ME$=" +10 times.":GOSUB *MESE
660    NEXT
670 IF SCO>0 THEN SCO=SCO-1
680                        '■■■■||| 敵弾の処理 |||■■■■
690 FOR I=0 TO E
700   IF AX>0 AND M(I)=0 THEN M(I)=1:ESX(I)=AX:ESY(I)=AY:AX=0:AY=0
710   IF M(I)=1 THEN ESY(I)=ESY(I)+1:IF ESY(I)>17 THEN M(I)=0
720   IF ZC=0 AND PEEK(X*2+2400)=42 THEN TI=TI-10:BE=50:ZC=15
730   NEXT : RETURN
740 *HYOG                  '■■■■||| 画面消去 |||■■■■
750 FOR I=5 TO 17:LOCATE 22, I:PRINT SPC(36):NEXT
760                        '■■■■||| 画面表示 |||■■■■
770 COLOR  5:LOCATE X-1,16:PRINT "-♀-":COLOR 7
780 IF UF>0 THEN LOCATE UX+1, 5:PRINT E$(4) ELSE 800
790 COLOR UF:    LOCATE UX    , 6:PRINT U$
800 COLOR   7:FOR I=0 TO 4:IF S(I)=1 THEN LOCATE SX(I) ,SY(I) :PRINT "|"
810          NEXT
820       FOR I=0 TO E:IF M(I)=1 THEN LOCATE ESX(I),ESY(I):PRINT "**"
830          NEXT
840 FOR J=0 TO 2 : FOR I=0 TO E
850    COLOR EC(J):LOCATE EX(J)+I*3,EY+J:IF H(I,J)=1 THEN PRINT E$(J)
860    NEXT I,J : COLOR 7
870 LOCATE 32, 2:PRINT "GALACTIC SHOOTER"
880 LOCATE 24,21:PRINT USING"Score:#####   Stage:##  Time:###";SC,ST,TI¥1
890 FOR T=0 TO W*100:NEXT : RETURN
900 *HAIK                  '■■■■||| 背景処理 |||■■■■
910 FOR I=1 TO 15:CL(I)=CL(I)-CC(I):IF CL(I)=0 OR CL(I)=15 THEN CC(I)=CC(I)*-1
920    COLOR=(I,CL(I)+ZC*CL(I)):NEXT : RETURN
930 *MESE                  '■■■■||| 文字の表示 |||■■■■
940 LOCATE 33,10:PRINT ME$:BE=300:GOSUB *BEP:BE=0:CLS : RETURN
950 *BEP                   '■■■■||| ビープ音 |||■■■■
960 FOR B=0 TO BE:FOR BB=0 TO 4:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR T=0 TO W:NEXT:NEXT : RETU
RN
970 *CLEA                  '■■■■||| ステージクリア |||■■■■
980 ME$=" Stage clear! ":GOSUB *MESE:ST=ST+1:IF ST<13 THEN *STAT ELSE *ENDI
990 *OVER                  '■■■■||| ゲームオーバー |||■■■■
1000 COLOR=(0,0):IF TI=0 THEN ME$=" Time is up ! " ELSE ME$=" Game  over ! "
1010 GOSUB *MESE
1020 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 29,10:PRINT USING"Your score is #### pts.";SC:F
OR T=0 TO 2000+W*400:NEXT T,I:CLS:ZC=0:IF SC>HS THEN HS=SC ELSE 1040
1030 ME$=" Top record !!":GOSUB *MESE:OPEN"GALA.SCR"FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,HS
:CLOSE
1040 GOTO *TITL
1050 *ENDI                 '■■■■||| エンディング |||■■■■
1060 FOR I=1 TO 7:COLOR I:ME$="Misson Complete":GOSUB *MESE:NEXT :TI=TI¥1
1070 IF TI>0 THEN TI=TI-1:SC=SC+20:LOCATE 27,10:PRINT USING"Score:#### pts.   Time
: ###";SC,TI:BE=10:GOSUB *BEP:GOTO 1070
1080 CLS:GOTO 1020
1090 *MAKE                 '■■■■||| スコアファイル作成 |||■■■■
1100 OPEN"GALA.SCR"FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,0:CLOSE : RUN
1110                       '■■■■|||   DATA   |||■■■■
1120 '    敵キャラのデータ  （USR定義文字）――――――――――――――
1130 DATA 8001,8421,DC3B,D81B,FBDF,FE7F,FC3F,F81F,F42F,D24B,97E9,E7E7,E667,C003
1140 DATA 9C39,BC3D,BE7D,BE7D,BFFD,DFFB,9FF9,EFF7,E667,F00F,9669,97E9,E7E7,C663
1150 DATA 8001,C243,C423,E007,F3CF,F81F,FA5F,F81F,F42F,9249,97E9,E7E7,C7E3,0660
1160 DATA 8001,8811,C813,1818,A005,BBDD,B81D,D81B,0000,9429,724E,F7EF,E7E7,C663
1170 DATA FFFF,0000,FFFF,381C,381C,FFFF,FFFF,F81F,FBDF,581A,F3CF,0000,03C0,0180
1180 '    タイトルロゴデータ（キャラクターコード）――――――――――――
1190 '    ................... .................... ...............
1200 DATA __              ,■ _ ▙_ __ ▬ ▄__,▙◢▟◣▙◣▔▛◣
```



★簡単にプログラムがダウンロードできるなんて…打ってデバッグする楽しみは分からないだろうなー。(石川県小松市・田嶋龍行22歳)
……【影：よくCDにプログラムを収録して～ってハガキも来るが…やっぱり自分で打たないとなぁ。勉強にもならないし。ねぇ？】

# PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

誘導ミサイルに素手で立ち向かえ!

# どごん

米里　吉雄(15歳)



## 内容・遊びかた

画面の左右からしつこく追ってくる誘導ミサイルを,ひたすらパンチで破壊し,スコアを上げていくという単純なゲームです。

ミサイルは破壊するごとに加速度が上がり,出現周期が短くなります。破壊すると得られるスコアはそのときの画面内のミサイル数(最大で5発)が多いほど高得点です。

速くなってくるとよけきれなくなるので,そのときは何も考えずにボコボコつぶしたほうが,けっこうよかったりします。

RUNしたら,タイトル画面で何かキーを押してください。いきなり始まります。

## 操作方法

Aキーでジャンプ,Sキーでパンチで,カーソル・キーの左右で左右に動きますが,パンチ中は左右には動けません。

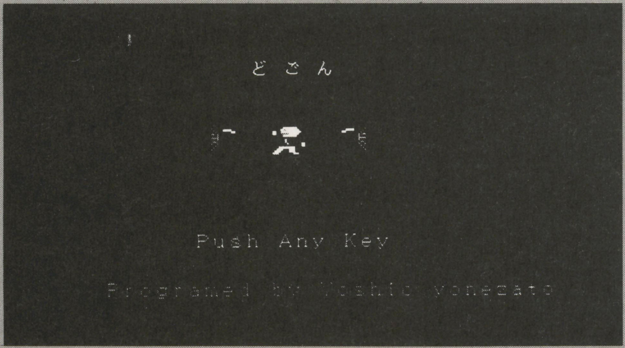
## プログラムのしくみ

キャラクターを消すとき,＊KESUというルーチンで,例えば自キャラの座標指定にX(描くときはこれ)ではなくVXを使っていますが,これはスクリーンを2枚使っているためで,こうしないとうまく消すことができません。

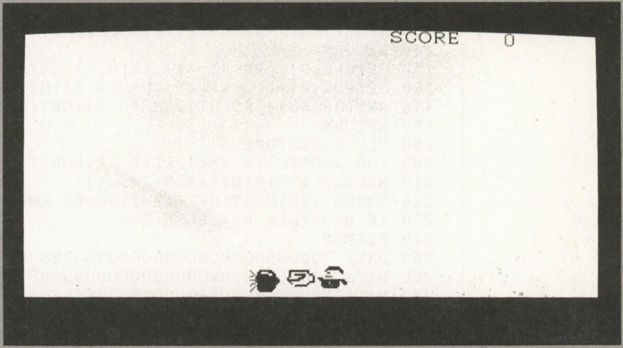
マスクをPUTしてキャラクターをPUTしているのですが,マスクの白い部分と下の絵が重なったとき,下の絵が灰色なら黒,少し暗い色は明るい色になってしまいます。どうしようもないのでほっといていますが。

## 改造について

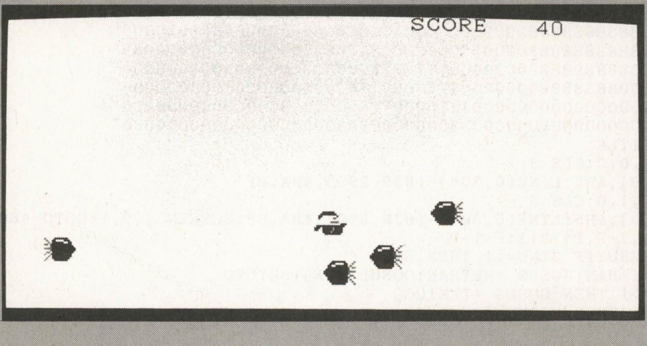
何も考えずに作ったので,完全に私のマシン(486SX16MHz)の速さに合わせています。遅い人は移動量を増やしたり




▲《写真1》うなる鉄拳でミサイルを破壊せよ!




▲《写真2》パンチは出るのにモーションがあるので,ちょっと早めに出さないと間に合わない




▶《写真3》ミサイルはどこまでも追ってくる。画面上にミサイルが多いほど高得点だ

★先日電車の中でベーマガの吊り広告を初めて見ました。なんか文字ばかりだったけど。まるで経済雑誌の広告みたい。(東京都小平市・黒木謙治18歳)……【影:編集部内でもまだ見たことがないっていう人がいるぐらいレアものだったりする。それは貴重な体験だぞ。】

《第１表》主な変数表

| | |
|---|---|
| X,Y,VX,VY | 自分の座標 |
| JUMP | ジャンプ中フラグ |
| JM | 自分の向き |
| PX,PY,VPX,VPY | パンチの座標 |
| PM | パンチの向き |
| KOU | パンチ中フラグ |
| TX( ),TY( ),VTX( ),VTY( ) | ミサイルの座標 |
| TA( ) | ミサイルの存在フラグ |
| TM( ) | ミサイルの向き |
| MSKI | ミサイルの出現周期 |
| SKI | 出現周期のカウント用 |
| KASO | ミサイルの加速度 |
| KSAI | 加速度の最大値 |
| HAYA( ),YHAYA( ) | ミサイルの速さ |
| TKSU | 現在のミサイルの画面内の数 |
| SAI | ミサイルの１画面内の最大数 |
| SINU | 死ぬフラグ |
| TOKU | スコア |
| TK( ),JB( ),PAN( ) | キャラのグラフィック |
| TKM( ),JBM( ),PANM( ) | グラフィックのマスク |

してください。

速い人はWAIT を入れるなり，SAIの値を増やすなりしてください。

## CHECKER FLAG

**影**：点数稼ぎもできるし，タイミング命で壊しまくれるしで，なかなか熱いゲームだけど，一発当たっただけでゲーム・オーバーなのは厳しいと思うなぁ。

**編**：誘導ももうちょっとゆるいとよける楽しみができますよね。

## あとがき

投稿２回目となります。だいぶなれてきたので，前回よりもわりとスムーズにつくれました。

わたしのスコアは「4640」です。

『どごん』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:SCREEN 3,0,0,0:WIDTH 80,25
20 GOSUB 30:GOTO 60
30 SAI=5:WWW=20:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 X=320:Y=267:VX=320:VY=267:MSKI=50:SKI=50:KASO=.2:KSAI=2
50 RETURN
60 DIM TX(SAI),TY(SAI),TA(SAI),TM(SAI),HAYA(SAI),YHAYA(SAI),TK(300,2),JB(300,2),
PAN(300,2)
70 DIM TKM(300,2),JBM(300,2),PANM(300,2),VTX(SAI),VTY(SAI)
80 FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR I=0 TO 47
90 B=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
100 GOSUB 110:NEXT:NEXT:Z=0::PP=0:QQ=64:GOSUB 150:GOTO 190
110 LINE(I*2,J*2)-(I*2+2,J*2+2),B,BF
120 GOSUB 230
130 LINE(I*2,J*2+50)-(I*2+2,J*2+52),B,BF
140 RETURN
150 GET(PP,0)-(PP+31,31),TK(0,Z):GET(32,0)-(63,31),JB(0,Z)
160 GET(QQ,0)-(QQ+31,31),PAN(0,Z):GET(PP,50)-(PP+31,81),TKM(0,Z)
170 GET(32,50)-(63,81),JBM(0,Z):GET(QQ,50)-(QQ+31,81),PANM(0,Z)
180 RETURN
190 CLS 3:RESTORE
200 FOR J=0 TO 15:S=47:READ A$:FOR I=0 TO 47
210 B=VAL("&H"+MID$(A$,S-I+1,1))
220 GOSUB 110:NEXT:NEXT:Z=1:PP=64:QQ=0:GOSUB 150:CLS 3:GOTO 410
230 IF B=0 THEN B=7 ELSE B=0
240 RETURN
250 DATA "000000000000000000000008888880000000000000000000"
260 DATA "000000000000000000000088888880000000000000000000"
270 DATA "000088888880000200008666666688000088888888888000"
280 DATA "000888777788002000007227666668000086666666668000"
290 DATA "008877888888020066006666666666000086688888866880"
300 DATA "008888888888202266002222666666000086666668866668"
310 DATA "0888888888882000CCC0066666660000086666688E666668"
320 DATA "88888888888822220CCCCCCCCCCCCC008888888866666668"
330 DATA "888888888888200000CCCC4CCCCC0CCC0086666666666888"
340 DATA "088888888888022000CCCC4CCCCC00CC0008666666668000"
350 DATA "00888888888820020 0CCCCC4CCCC00660000088888880000"
360 DATA "0088888888880200000CCCCCCCC000660000000000000000"
370 DATA "000888888888002000777777777000000000000000000000"
380 DATA "000088888880000200777000777000000000000000000000"
390 DATA "000000000000000000777000077700000000000000000000"
400 DATA "000000000000000003330000000333000000000000000000"
410 GOSUB *TITLE
420 SCREEN ,,0,0:CLS 3
430 PAINT(0,0),&H5:LINE(0,300)-(639,399),&HA,BF
440 SCREEN ,,1,0:CLS 3
450 PAINT(0,0),&H5:LINE(0,300)-(639,399),&HA,BF:SCREEN ,,0,1:GOTO 460
460 SCREEN ,,1-P,P*32+1:P=1-P
470 GOSUB *KESU:IF SINU=>1 THEN 510
480 GOSUB *ATAHAN:GOSUB *KEYHAN:GOSUB *TEKISHYUTU
490 IF TKSU=>1 THEN GOSUB *TEKIUGO
500 IF JUMP=1 THEN GOSUB *JUMPUGO
```



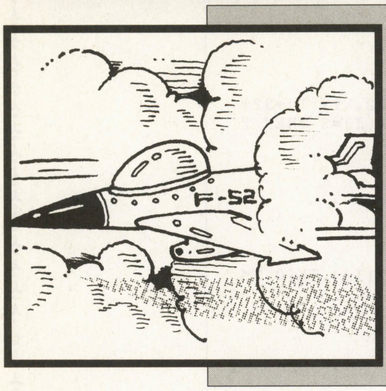
★影さんの体にバグ発見！その数なんと5963個！（茨城県北茨城市・暇人π面相15歳）……【**Dr.D**：体だけならまだしも，頭のほうもバグだらけ…。**影**：Dr.！それはちょっと言い過ぎじゃないですか？**つぐ美**：でも，一度はデバッグする必要があるんじゃない？**影**：うっ…。】

```
510 IF SINU=10 THEN GOTO *OWARI ELSE IF SINU=>1 THEN GOSUB *SINUUGO
520 IF X=>567 THEN X=567 ELSE IF X=<40 THEN X=40
530 IF Y>367 THEN Y=367 ELSE IF Y<10 THEN Y=10
540 GOSUB *KAKU
550 GOTO 460
560 *KESU
570  LINE(VX,VY)-(VX+32,VY+32),&H5,BF:VX=X:VY=Y
580  LINE(VPX,VPY)-(VPX+32,VPY+32),&H5,BF:VPX=PX:VPY=PY
590  FOR I=0 TO SAI-1:IF TA(I)=>1 THEN LINE(VTX(I),VTY(I))-(VTX(I)+32,VTY(I)+32)
,&H5,BF:VTX(I)=TX(I):VTY(I)=TY(I):IF TA(I)=2 THEN TA(I)=3 ELSE IF TA(I)=3 THEN T
A(I)=0:TKSU=TKSU-1
600  NEXT
610 RETURN
620 *KAKU
630  PUT(X,Y),JBM(0,JM),AND:PUT(X,Y),JB(0,JM),OR
640  IF KOU<>0 THEN GOSUB *KOUKAKU
650  FOR I=0 TO SAI-1
660   IF TA(I)=1 THEN PUT(TX(I),TY(I)),TKM(0,TM(I)),AND:PUT(TX(I),TY(I)),TK(0,TM
(I))
670   IF TA(I)=2 THEN CIRCLE(TX(I)+16,TY(I)+16),10,2,,,,F
680  NEXT
690  COLOR 0:LOCATE 50,0:PRINT "ＳＣＯＲＥ　　";AKCNV$(STR$(TOKU))
700 RETURN
710 *KEYHAN
720  I0=INP(&HE8):I1=INP(&HE4):I2=INP(&HEA):I3=INP(&HE2)
730  IF I1=247 AND KOU=0 THEN KOU=1
740  IF (I0=251 OR I0=219) AND KOU=0 THEN X=X+5:JM=1
750  IF (I2=251 OR I2=123) AND KOU=0 THEN X=X-5:JM=0
760  IF I3=253 AND JUMP=0 THEN JUMP=1:JS=13
770 RETURN
780 *KOUKAKU
790  PM=JM*2-1
800   PX=X+(KOU*5)*PM:PY=Y
810   PUT(PX,PY),PANM(0,JM),AND:PUT(PX,PY),PAN(0,JM),OR
820  KOU=KOU+1:IF KOU=>8 THEN KOU=0
830 RETURN
840 *JUMPUGO
850  Y=Y-JS
860  IF Y=>267 THEN JUMP=0:Y=267
870  JS=JS-1
880 RETURN
890 *TEKISHYUTU
900  IF SKI=<0 AND TKSU<SAI THEN SKI=MSKI:GOTO 920
910  SKI=SKI-1:RETURN
920  W=-1:FOR I=0 TO SAI-1:IF TA(I)=0 THEN W=I:NEXT
930  IF W=-1 THEN 910
940  TA(W)=1:IF INT(RND*2)=0 THEN TX(W)=567 ELSE TX(W)=40
950  TY(W)=INT((RND*167)+100):TKSU=TKSU+1:GOTO 910
960 *TEKIUGO
970  FOR I=0 TO SAI-1
980   IF TA(I)<>1 THEN 1040
990   IF X<TX(I) THEN HAYA(I)=HAYA(I)-KASO:TM(I)=0 ELSE HAYA(I)=HAYA(I)+KASO:TM(
I)=1
1000   IF Y<TY(I) THEN YHAYA(I)=YHAYA(I)-KASO ELSE YHAYA(I)=YHAYA(I)+KASO
1010   TX(I)=TX(I)+HAYA(I):TY(I)=TY(I)+YHAYA(I)
1020   IF TX(I)=>567 THEN TX(I)=567 ELSE IF TX(I)=<40 THEN TX(I)=40
1030   IF TY(I)=<10 THEN TY(I)=10 ELSE IF TY(I)>267 THEN TY(I)=267
1040  NEXT
1050  IF KASO>KSAI THEN KASO=KSAI
1060 RETURN
1070 *ATAHAN
1080  IF KOU=0 THEN 1120
1090  FOR I=0 TO SAI-1:IF TA(I)<>1 THEN 1110
1100   IF ABS(PX-TX(I))=<32 AND ABS(PY-TY(I))=<32 THEN TA(I)=2:HAYA(I)=0:YHAYA(I
)=0:KASO=KASO+.02:MSKI=MSKI-1:BEEP:TOKU=TOKU+10*(TKSU*TKSU)
1110  NEXT
1120  IF MSKI=<4 THEN MSKI=5
1130  FOR I=0 TO SAI-1:IF TA(I)<>1 THEN 1150
1140   IF ABS(X-TX(I))=<32 AND ABS(Y-TY(I))=<32 THEN SINU=1:BEEP 1
1150  NEXT
1160 RETURN
1170 *OWARI:BEEP 0:SCREEN ,,0:CLS 3:SCREEN ,,1:CLS 3
1180  LOCATE 20,10:COLOR 4:PRINT "ＳＣＯＲＥ－－－";AKCNV$(STR$(TOKU))
1190  FOR I=0 TO 1000:A$=INKEY$:NEXT
1200  LOCATE 20,19:COLOR 7:PRINT "Ｐｕｓｈ　ａｎｙ　ｋｅｙ"
1210  IF INKEY$="" THEN 1210
1220  GOSUB *SYOKIKA
1230 GOTO 410
1240 *SINUUGO
1250  Y=Y-WWW:WWW=WWW-3:LINE(0,300)-(639,399),&HA,BF
1260  IF Y=>360 THEN SINU=10
1270 RETURN
1280 *SYOKIKA
1290  FOR I=0 TO SAI-1
1300   TA(I)=0:HAYA(I)=0:YHAYA(I)=0
1310  NEXT:GOSUB 30
1320  SINU=0:TOKU=0:TKSU=0
1330 RETURN
1340 *TITLE:SCREEN ,,0,1
1350  CLS 3:COLOR 7:LOCATE 30,6:PRINT "ど　ご　ん"
1360  COLOR 4:LOCATE 23,17:PRINT AKCNV$("Push Any Key")
1370  COLOR 2:LOCATE 12,20:PRINT AKCNV$("Programed by Yoshio yonezato")
1380  PUT(260,160),JB(0,0):PUT(200,160),TK(0,1):PUT(320,160),TK(0,0)
1390  IF INKEY$="" THEN 1390
1400 RETURN
```



★OFを書こうとすると頭の中がオーバーフローしそうです。(神奈川県横浜市・**早川真人16歳**)……【**つぐ美**：そんなに考えこまないで，ふつーでいいのよ。気楽にね。**影**：それだけ，この私のことを敬っているということだな。フッフッフ。**つぐ美**：なんでそうなるのよ。】

# X68000(X-BASIC V2.0以降)用




弾数の多いシューティング・ゲーム

# ひこうき野郎(やろう) Dteam(ディーチーム)

であると(26歳)

## ストーリー

1999年，日本で開発されていた3機の最新鋭大型爆撃機がテロリストにより強奪(ごうだつ)された。テロリストは奪った爆撃機でそのままハワイを爆撃するつもりらしい。爆撃が実行されれば戦争勃発(ぼっぱつ)は避けられない。今，特殊飛行部隊「Dteam」に爆撃機の破壊命令が下(くだ)った！！ 次世代戦闘機「みらいひこうき21」発進だぁ！(フィクションです)

## 内容・操作方法

と，いうわけで（?）縦スクロールのシューティング・ゲームです。タイトルが出たら，パッドのボタンでスタート，ESCキーでOSに戻ります。ゲーム・スタートしたらパッドで自機の上下左右移動，Ⓑボタンでショットを撃ちます（オート連射)。ショットを撃ちながらⒶボタンを押すとショットの発射方向がワイパーのように左右に動きます。ショットをはなすとショットの方向がニュートラルに戻ります。(P)を取るとショットの連射率が5段階までアップします。ESCキーでポーズがかかります（解除はパッドボタン)。

## 入力方法(よく読んで！)

リストを入力，RUNして間違いがなければ，ディレクトリ上にDT-MAKE.Xが作成されます。さらにコマンドモードに戻り，DT-MAKE.X を実行すると，Dteam.Xが作成されます。Dteam.Xがゲーム本体になります（他は必要なくなります)。あとはDteam リターン でゲームが始まります。実行には※OPMDRV.Xが必要です。

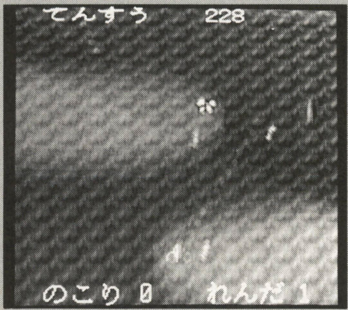
## 苦労したところ

もっとバ○ゲーにするつもりだったけど，完成してみたらただの縦シューになっちまった。だから，○カゲーらしく主題歌を用意しました。プレイしながら大声で歌いましょう（これでボツ？)。

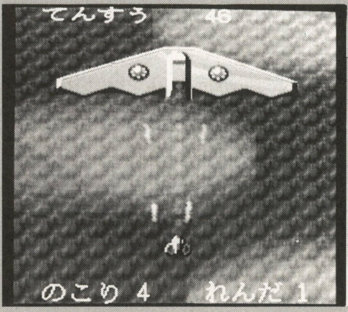
## 主題歌「飛べ！ 飛べ！ Dteam」(メインBGM)

飛べっ！ 飛べっ！ 飛べっ！ D～team
飛べっ！飛べっ！飛べっ！Fly～high～
飛べっ！飛べっ！飛べっ！D～team
地の果てまで～
行けっ！ 行けっ！ 行けっ！ D～team
渡米！ 渡米！ 渡米！ In～Hawaii
行けっ！ 行けっ！ 行けっ！ D～team
イケてるチーム～

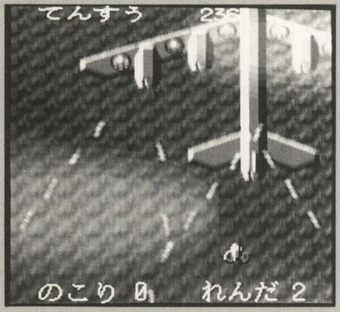
◀《写真1》縦スクロールのシューティング・ゲーム。雲のスクロールがきれいだ




◀《写真2》上下から迫ってくる敵機を撃て！ ショットを使い分けていこう




◀《写真3》砲台を破壊して点数を稼ごう




◀《写真4》爆撃機は弾をたくさん撃ってくる。うまく避けて反撃だ



★友人たちはみーんな引退してしまった。そろそろ潮時なのでしょうか？(神奈川県横須賀市・FACT26歳)……【Dr.D：まだまだ若いのに引退じゃと？影：そうそう，こーんなになるまで(いろんな意味で)現役のDr.を見習わなくちゃ。Dr.D：…なんかトゲがあるようじゃが？】

## CHECKER FLAG

**編**：弾を左右にばらまいて撃てるのはおもしろいですね。

**影**：でも，自分で撃つ方向を決めにくいから，あまり役に立たないんじゃないかなぁ。そこは鍛錬でカバーかな。

**編**：あと，いわゆる「知らないとすぐやられる」という場面が目立ちますね。どうしてやられたんだかわからないとゲームのおもしろさも半減してしまいます。

**Dr.D**：自機が無敵のときにアイテムが取れないのは，当たり判定を敵と同じにしているからかな？　ここだけちょっと残念じゃな。

高いところから落ちるなよ～
雲の彼方へ飛んでいけ～
※処理が重たいので，できれば他のOPM互換ドライバの使用をオススメします。
互換ドライバを使用する場合は，以下の音色番号を内蔵音色と同じように設定してください。
**使用音色**　@1，　@9，@10，@14，@19，@31，@32，@39，@45，@47

### 『ひこうき野郎Dteam』のプログラム・リスト

```
10 dim str data(186)[82]={
 20 "3yJOc#############&a###$B{##-&o####A#######################################
#######29",
 30 "3FYi[#@0,P##(:m=c5X3#8PzO'd-V1.tU/461,A?.>8Pf2LI%KKe)$/.d=CSM=JD[*¥'bq7fV
V(^yPc[EE",
 40 "61,A32LI%KKe*%t##(Ey02Y}*=c7¥g/4h+3.;7CcF4Lo,/3F2O+/m7+6@[Q'^xn*(###)U3FY
i[-g:KLCC",
 50 "###&iUX8m{-fv*G?-)Ol##(Ey1Wzlv>]FK,*R¥:Q;1)1=Eef&e6PuuN%-DPk%'jC36Q&,?)-9
<NL]'W509",
 60 "61;msLB)&s6lF;a.fFM¥9_8$~2LI%K-g9>W+PiW+,K&-33qb/cNSZxA$^4Fa,v+Gs&ij?c<)9
cC'9ASD9E",
 70 "61,AC=8,8d6P'[P61,AG9OT{K6PzCw>]{k]NQj{_2LI%KNS^k[6ALDs#%d{l###&a^j3[R.d=
b*3¦M8794",
 80 "NS¥,X^jR5j##rAl^jBqz^e.?W:g>)y?,M;'$30ky$30k{$^@{{$^H^d$HrS<$szuB$t&'N$^P
G*#ybHp7C",
 90 "$t.F'$^_¦.$t.C9$3)'[$^POK$^_yE$^PG)$^92)%-wnx$t616$^PL_%C6pR%Xpit$t.NH%C>
PM$^Hd?0C",
 100 "$^HdB$t6.G$szuD$^gg:%-hB9%C>Mf%C'8_$^'%e%C>V(%C>V&%-'Yt%-hGn%-p01%CFA5%-'
W.%CUmx8B",
 110 "%C>Xr%n^6m%n^.H%.#¥s%Y,%g%-ww?%nVC;%C6mf%Xh{}%-hGn%CUeT%C6pQ%CN#~%CN&i%C6
h1%-hGmAF",
 120 "%Xa7^%-hE&%-wiE%.+BJ%-p-B%-'Ys$sci:Pwy&}(ZkJ_#*L2o¥xcKg@t*SI$¥/U6L9Umb&<h
2K¥]m?.48",
 130 "Gu)D5^y7;NGvuo8SJqs%Y5#E¥;e?^{Zr-XN%^8r1Npz9*(7S3@1Cd0Y;1/UvPnma60>&,(6a@
_-)IrjEB2",
 140 "+IW9+)OOj2?d)(:C=~*/-(atH:j>xH?RgUZUn6.?Bl/(M#o9-}UYh_tV;jx:P-A(e]sgyu8^O
{}OIm,83C",
 150 "1)%ss)¥y'+WBS3#W)+YdG_ukR&K?HOQG¥DAHR=E[VEyVyToHYTC#¥</'r_IZ?yuB%Z%pPgIx9
lm<M¦/93C",
 160 "9ZE$rZ_xYP7$aBfZpe4BLZNYh2kSH*JJGrNAI>jHAbQ<(:6R._TK9k;TxF/'4_#x55'2PqW)X
kH-wamq73",
 170 "YPCR'XtkH8@ws's<vS<3[Om[D[Uq?u[,a/o6Z(RqYjpOz:=OFJIlYE&.C:o/)t2F7Z¦V;Q,<x
/JHo)3:E7",
 180 "3TuJMPkO^}Y-@07YCa4#16ap-YSJB?Z3c_.%We[dKMW#7*'p[KR8L*4Ct$:UI2(&¥$Qv)v[tq
;oQXZLW90",
 190 ")JQ$pBg'vLEYmV/+,HN~LuAYg5y=U{WQ1+{S¥sP}O(8#:&ZQ,=UyN)x9mQJ3(erk7Zdp[@J:D
3lPp.H'9F",
 200 "-EB1sJKu]xRWBcf;db]]YkYMe8?kVA=B086&Uu~S?-=(m^)W'F,-Mx.+rd^OQ0{@^Tp;GIT[n
<¦BnfGR45",
 210 "8/.csPuk,FS6=gi>x,P^HmhxKRvPBE+8}Hl%VE'i(]?K'J=Z*nO8SHUWj'${]v-FjW,pZH2aV
%>JV4l'F6",
 220 "&1^VO^Q^WG:_hkg)<,ZEAfY'cUFKNRBNp8l(Oga7LL4S+Y5^U4-E@eH@V¦rLS¥s)J(.4akl'[
Wt2'v9f21",
 230 "T2.¥K1NJnOO>I'pBCdof9qKDxL)1Y%(]fZy%DKz¦.QIZkLx%F,)e9u)+a2J&GvMr(L9Fl^^vO
XdGj¥'UE7",
 240 "Ff#NH:jt+F)*e#{KzVc96[4;SIx);3^Pe5#P,sm{HmkA.'2;]>$(~f~=]eG~]5#cXRQa3/MTB
icU>o>P3D",
 250 "3bHKhK_$=.(lirs-zp;_LX3$jOZZUP-wamq^z=$zQ.Oe^=L^:eXj7ep%'ycS.MfF:2klH.$Jp
J-VeFS)5A",
 260 "Ip%NV<'-xu+6/u]QInDb)Zy(3F1~;hW_¦>h8$E¦.:j~w[F3Wg:?EfF)-9j)V'Ew¥31,[vr)=p
jI.ZC?652",
 270 "8<h]5.]'(p8~4u9>0JHp<uom<=mLIq.k}u)3K0pF5o@O=9x:{4¥.:;7Mx9.gN35$+Rw7¦%[E6
Uy/^(A9AD",
 280 "^bUV4O55k&#eF'5@=C5(J$Gd<=VJZnT}*gJO6&$8>Fy'¦<>Qm4IorP(P$}$v-C;O¦>Hn*fW?c
56MYA:#FB",
 290 "UYi%x92T_*Y^6b>0w#y:-ngOP9'[?^07n¥$Hs5(SYdHGYTs0oz?j6NuTryO.YJk*}WJ)Z¦2GL
op;u¥cfA0",
 300 "NcEeXMKD>NNO''TP^Qu'Y=sIZ,i'H[:sDv#MU@Qd@^7ne#rk15T1mLL#.Tc)K~@j~U-U1rZf@
RY8Xv#?92",
 310 "=ErcA,<z_>NTt¥}YIJC&[wdM&<9qj_Xo9z:(o[$b9+N2N.HgT;Gc19j2<_-)B¥¥::)c@G'[il
#(9wR;;C9",
 320 "'-mBn])17U^S^4T%iCgx@Bi>qPe.IbGy^5n9xNMVVtkJF7@G_L3KDv{ZJbv¥%DER:?6a.+F1}
¥URW)Y+B3",
 330 "BXM+OYl$2LSWtuzOl*o-HB~[NZ@sBUVfxM)4XP=HUm$M#1N7Z990oU(4d@>sT=6hS1>MHEKkv
Ms7Yqi]A2",
 340 "Rm}$YPk:F'NQV-n9S,qHW2>4SG+%TN<UzW¦=]?Km[PZ_4Bi2?(T]pGL<>Qm4Oc=yO-zRZmGWC
w]Q2=nr23",
 350 ".=I*¦>4['fBhMWx@0w?v)q{=u(P'2L>K?,yWv(C,7OFXIRUn9G7N#/J:>vboQFw5*+f1o1W')
IsJcxH#F1",
 360 "Lc=*KHs{9E1%vRlOyE75Mf=Ss.qRuF7%,SvB4eF*2¥'43=2yNPWG0co5W'BdTb[vnAA(NhYPa
UNSwK7]A5",
 370 "U&/D[^1=~YM@ti'VX*^UN>3UiQZig~Q.O$S1>MHF7>OoSX&O9)R¥mj4%_l&S-{8¦>7V¥+%QES
[5PWVV[EE",
 380 "X<JCm8[qn[Wv=c)$vaVdVF'yk¥4p¥T=~)9xUl>&bX-r+h¥D4M(N{hK¥]4gsI]R/D1>g].JL¦W
v(<Ck?63",
 390 "J*A$x)fhE<>F&k5JFN*e#o1=IJ'*=(N<E¥_64K:h¥P$KJLv}.^']¦kc¥4p¥T??M4sZ~}jJH+%
IV#9U.B74",
 400 "G~N#+LIrV$A)KEK%~RsNYxpbDA{3]J8ZILb#H[Y¥Y$qun1'Dh?Or4jBUf^>q6e']jP/sOyP)/
InO2cZK4F",
 410 "G>c8%SMjDON3G¦W=&1BT4cB9#CT'(?Gp4D%Joq}^Ky_jl]&bAn¥wv._4n.Wf>9'XlL9[;L5+c
/k,Lv0.05",
 420 "IUm9X.(~_)TU&2nKIoF=UF.1b'ezcK@vv^$6j7F9J{P@xB7_Im/CD$4QXYD#X¥qd~D9j1$UCx
r_?9ln-86",
 430 "9xNfY>VhRgV%i¥31VbCsZq-/c#}U(+X<JpA]&wB8ZCYdo&{KSBAA&;N@NUU{$_OLuK]lABN30
m{OnTlu4D",
 440 "[)x}V&]z#'8N[qx¥]hymHYBL~Ht8$L?W<#Q6h~ZH8(ti^]H7F:Oi3xn[rlOtD&Az&[t~dFQF6
c/*<z=)EA",
 450 "SvK'GHx'p/.Mfrl1E/3RMkk+X<7Hk}ZI0l&D6znzGsQ[2VTh-~F&ah7K8c7CG:'w5U9b}¥GYJ
}=<P8^E7F",
 460 "S0tj;U}N=hGC/.HM$>1F/g[nb;)yt]<P8^ES0tj;U}N=hGC/.HM$>1F/g[nb;)yt]BF8R}]:Y
M:]6uF64B",
 470 "P[7y]?)Mo=^Glos*JUbv$n(6/OTeA.Y'4[^N~=F}*0f5bGpxVtAfCI4)[B1v'Ikv3XV=*^Uy[
=@P1O5b28",
 480 "@F~c$8:0^$B)}81*NhU¦Qg)r)T~Q*F%Q1XOL@Qs?3[Cpz()x).Z{*srU<N+i6McvRT^yT>80'
O?F>-Gv0E",
 490 "./9S%Pa_5k'p&R_<Hb?#:KI7lDZjZ<UY,t7U+(Ng/Sb@=A2}1AOVe@V&t_YNOSCR=2;o77SWa
LjAk[=)45",
 500 "9T)Mn@TKm0Al,%R]Jgh#)TUV~#pf*]9]H'¥5n_XWAwM¦-SAY[#$EkcT8¥X>7.?oX¥X')L;L0h
LWG)#tr1B",
 510 "F3E>mW^%+BIOy}k-ohg7;~}<R8RPV'(sy69]r¥{-'S2E'#NYq0@GkH}Hr%T)#y>gx2Jp4&*R}
Uz6cH=W10",
 520 "AsR#s?{¦l^NmBx0CoXT7Ol~8¥'%Aj{%a7~u,%(O+DK?r_<]QTXDYJd#Uy0BdX=#'#$L6AtOxT
C@?{}8pE9",
 530 "9O¥c(P(zD_8?4KTJM}ZV9XX@)UK-LaA(5&O/oEb+&gxSITn%_5VCSHFM1'YCVRqeXOb2--#A{
u+-i{3hBF",
 540 "OKEjh#*k75Z&55,<}5y7'}f¦S<¥(xF<L9tN=M>¦S]*AJ¥)Smo>@{(:BUf5a+-i4E2V+QPG.eA
($^B2Cb2A",
 550 "@~)D&.LTm,&q+D)#)s$&G~S%EWr¥+s'rVXW7'1ff;XI,HA0e6o'c~3_6~L5UZD{Vx$mFTw#¦w
:5-#(Z-3A",
 560 "K,;'Z]pYv'1~]L%UX}@&MFrPW#6u'o#mCV4AF$Oy;,.$KP2AMB)Mozc#$y0^7W?EdBd.Zo&qb
$¥K/nXsD1",
 570 "F2NK73VM¦G1/4fcWW;pQRWd-h<8-<=*Q#ymRtH}39Y:Tg'Lw&U&8e)w)NW:*A$Of%L:}Fr+8&
Y6U.%OmED",
 580 "P2$e(VCl¦_U}DqKMH,'e$c62q¥S5,g?wxX+Kiyt?W&-MCT%OFfCx%Dj<<>aBT%OFfCx%Dj:65
{K7}8ua6E",
```

★平成の疑問・その1。なんで影さんは影さんという名前なの？（埼玉県北足立郡・ぶんちょ24歳）……【影：う～ん，なんでだろ？**編**：私に振らないでくださいよ。**影**：う～ん……。お，それはほら，どうして自分は生きてるんだろうとか考えるのと同じようなことであって…。】

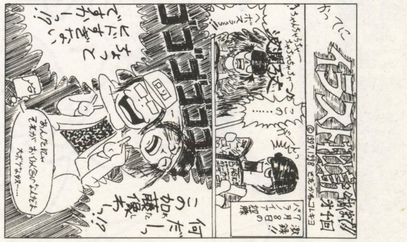
```
590 "CQ8rrO{v**-O{Kh=HAPQNZ+[u8V5H&V@tg;)v]I(C&c7uP¥r[dAGW514<8PJ0¥;Np4je^;;O>
t5CQ=$:EF",
600 "BF'm85x%(=B¦i]V,EAsc$?Y^g#4_=y%Ynq[=M]{CX?¥~bEJ4=<RSFi6(t+[p3Srn9#Hr>w#'f
E{#HZv#AA",
610 "#kE;CA)b{/,$n<;V}oto#2<i@WaM[BP.Pe[OxPXJBWVN2Yxa~.UY01PB[sCDWpaO#LR$YnB<8
4w#N9#H30",
620 "E1zOn*4:WN7m¦OR#'g?HSX¥o4[6Q~}LWKdV#'g@'?z1R.A%W%]9Y?B0WMk08AI7B:I>?L<*%G
¦S)-d0RC9",
630 "#t/x=(T/;71)_{f+=h@eE(VHrA^ioDHSC6/N*e+'TC}s'P#QSxWMBW@UWzF9-+fk#9¥%:%%G'
MC(FnTX42",
640 "=0sV^38FDe'aO'7FZSKcM¥{UJ5yU)k0]T^v(+^V+FD¥?nZ9j,_Lzq(Q--;BcN-Gl?T%OH'.D}
0uEo>'20F",
650 "G[*JT.5R0_(d*4[%=BXh=]dx':X5Rz'$/¥~T'i5Q$ZBbh+a¥U?K/)<YB}KB'ASE)a%GM2/%UK
u=P'qHZF6",
660 "39~JpUYW=d<7RQ¥#kfbf*Il}.SnD[F$^_+}TzEWc)Z4~Y¥KoZ$UJiB4+uof?H<ly=9b@s.(M'
;S>RF#v56",
670 "3:5#cR(D3]hO(B9/zyKZQ_&{;R[C<<&{;'?4X,T=XV.Y-+^G78>_U_1)-M:?&QJT+vw<<B7O
MgPEf+[84",
680 "CN0;6>.gm_FZRnoVd4&HAlmoN(¥u(~2#Ih{&5u'#0hCgW%yw#4Dujr^].SE1$ZBus/3u'[Stb
eH('A$~AB",
690 "#nblw/<>+34n_ev.t&=?PH4jc¥{?&]L=Hw^+mJI#$MfN<#Qa$n%@bjCFZKX81=U/¦Al^hsTwF
fo07PFG68",
700 "Jt/mF*47Q?P5XngY,b¥VWxR=[Z%e{V&3>EW-r?¦b2&_4J+kbee]e&lQ-CHG=A+h$u[:~)s7j@
V?7¦ATg96",
710 "*YU=9L6l;n(sa:^-Q~¥I05',bAliecA)9Gb#WRmf2F<6V@.79Q*ufYV9ZhSJH7e}4[#r}c)Z+
fl]=:Cw74",
720 "MSv'fB?=8'^&}hGW^^(g)Z*G)24t3dDj>#:3%YHv$cX7^&K:5h:76W$.^W¥V(H61G0@8*p<-1
aB%_x$#F4",
730 "XAvld?8>V_&?8cfTnFE']#;?HMyu8R/]*%f@}+/@M¥.13Q{5u=&e<dU^wxCZ3%YOzMPQ'kR5,
¦c=#tPT2E",
740 "@re&=)HdZS)Zt#Q7m~{@(6R)z*4t'A¥Um&5ZE9.k1SH.rW¥dlP#o(g+)ZI,N&A>Zg>x,8([Ea
EN'[S+{BF",
750 "Vc@%l:wHOkAbp47WkPcVAyYyiK'R=2-s/V¦2#H0C1U-Wu$_)S$P_'$YA]yY=&>9TtH0e'oKH<
hON2FuI46",
760 "C6^DgD<i1r&5q*?)ZsfW3]t*GD72IAR&Y}]$^k8bC;Pa{]3UEwH9?7#=<hL7+?'QeZHA¥s=<h
:2:>wnUA5",
770 "02;mz*A:7NQl?Ni9O15iJ>xtkLa{.RGQ,x1J8EC>^pELEL,5kW+HWwrHwJc20%-{V?t//qFY@
<K/CRT<F7",
780 "^#y7B0':F;BswunY]@9c^jOfnSdH1w?_X'2^YqUQFVW&KO?.bt^y3^HY'<'6GA3FM<HIb,.4,
YNY'{oDDB",
790 "[^{U2Iqbey^>'GM7uM:y7}TYGUmIuE8,?au8¦;L)¥(TJf78HPF0a/?1IYLQI@7]+'7¦}UETLJ
%0Xy-NeD8",
800 "FtQ^3[8PF;$vY,IB+^Vf.nF1>,:3;u?.]4NA=]pG0TrQlJl^F@@bWy¦Sj17T@;5(BTyvDn93<
$N7zt4l59",
810 "$FRTHXpeQp*XJ963EFxD(<inmNZ<TeODt})Lvk@e%j-n2RftAy21qk?'cv+]TjUgGKTD9%R#<
_@>T(¥TD3",
820 "7,Gp9¥RF;)Z8@*s1SlsZQr(oREac9PNC3cEW]dxq7=uUv6DvjO+>9O++244WBmk^wLb.%_#.d
>O2uw:qA1",
830 "Mu¦<2>[VpiQpf]T(pNX'A7'zP&'yY((<hUaC¥W9~XBD4d3s%B9.+K^5Ux;DK8JTnhPq'Bj=cK
rZ=<9[G07",
840 "=)xO=R#<Z4U3Y~=LfBLN7¥PPg3do=SVTCd5%BVr#Cnq.>5poG>Y8(*d?eAiS932P>%j,aNZ4b
0TO]#ksD1",
850 "*'v}{A+$*#$j*Y.*+8'o1CWdL*3=?02MDz~H(¥,Y¥KdFy¥Q+{;93pwB8r}BuWR¥A+[K^RW$tk
vOA8au=14",
860 "#~Ji[+>U'g+>){%APSDnEa5GP6@ae)LR1C=¥V^dSA.Ab)$3+'HEa1qC5tVg%Ea7YYJZF¦NKmq
L)#RPc$A1",
870 "E,l=r*'FH'%kPX,>TY$22)sor*-A¥r3Ca¥y-_KtO@0rX/V6¥(¦T-A,rHx3nZI<8^TU3cYOFKr
j/NgAm$F1",
880 ">V)zO-y+JJUC]c=P+N7G1Wsb,Qp4;b6k$/NU0=&Y¥VK[=Z'MfC$j$m+¥I=mlXL[eIIfzKP4R~
b3%)m[;E1",
890 "A8>ER*V2oO2-^R/2ud}OKc5sS]E:¥LNC$vuZ8>N'¥W'XiT_O{??:&,KA.Ab6KBi*DZ2L1@U0c
hO'.ywDF1",
900 ")oNiM/8[-nIfnVB'#X=fFeGz+3#Y5cB{a2A+>Hxz'y,.+6gIEDG_m4j0D{}k93yR<:q.lW-y*
cQ8saYf8F",
910 "K=WJ_+C}}nXB%}%¥VK¥ONfyGH#KhLS1CWcc?d07XQqY5(9znu<#QElW6E0-[3YcdOLfa}h>7'
FkCbJwG61",
920 "<nGK;[8uxqPq9M2E1@89*=Ky~Z8>8lI11*'[8]=NPv]$gAXQcxR?x~MLR%UL29AK(#~Igc3Yn
c{S^h¦$14",
930 "'Y,FC3=p)3CXlw'>Yqi=Z*.,$2ACDZN38+9WM=/3[8uq{%)tSUF'QtyM91=]/o[=i3AEGZJ_v
5+[dr*h58",
940 ")F<.I7C,JWMu5*QMtjnEVU{Q[Wb@EW9%VkR*F$SOYv,hTN(fxZPpc+9/L}l&]p6bu7zj}:J;~
D/(Mozv24",
950 "NUkEB=7V:*&=>$OL4?07=20]yG~MiZS6XMqlVIGaRX<ahTscH5?WC4B?$SD5W)M-_0sKV6H>Z
y_]4#,S0O",
960 "Ih97bCekT&Y);rV1'5Nd#HbLoL4CZ¦OFETZ<&~n6¥hVJ4UKSP'1nuMDZvq;b;.i1AIttDPWv{
jz=2p~NAF",
970 "6VF1F['CfuOTZCK:44=31cZ,BWakQY]v%<}0=EpV[)K[vUX[Iz7WUJ/<au#B>¥>(FAlGaX5<(
*fJ<XDu12",
980 "^s?i:/2Zls&_?R¦<htOm¥ZQV¥=xE(tOtg@FHn@9^¥-ac^TH^-w^7=?&Y6^3PXf}'K/~<gZLVm
c.;7Pt5BB",
990 "-'V¦b^.w7:QDbS<^Xz8bZqDt6XWWGqD5TAd[k$yJWw,4%^oo@'Z[Q',UcPtbSsS.kIX[fM]%¥
d'Sx0lG7B",
1000 "]WPK'¥OXzy<'i-#]e8Wa-xe'o):O/}>Wd)E[)jR$N~:¦a['~o:7V5_292}e8XQ0yV@6a6~U-*
¥2XQbYZ4D",
1010 ",_]MJRSgMX]JXzJ@I^TF@oADe*=Z55^X=aR0]{e_ZVXc&YIY8vOzdkq*%}'}@sCn(O18~7^3x
=TW,ql:D5",
1020 "OG1(O¥/¦ki?*9wO8B>Zc@sCm]]blT8]T2t6WK5V,^hM¥40]{d#[{1PQ¥[2hJ^__fJ]}hnK]JX
z#=3]$dCB",
1030 "1MGb^6V6cq3k5Me)pj6NHp<1D):x'fZ85*~W47Q*L]5Zz¥pG7MZv<]%$Vs-c):¥*K8r_r=1aY
hf6R¥}hAF",
1040 "OkpC:Bm7ZwTspPH^t90}Re}Q8&M.w<@y8¦D@r#[x?,00%W2X4p/uqL&I3*KOGK{:,^NU'2PpZ
w?9N3wnD7",
1050 "-Ml/tNcuoP?USXuQY0=J]WdQzR_1X*Oju<iY2GY~GSY#XX¦f{nV@0#GOdZuH¥tK.i^$7v&Z/]
¥vZf%'LF8",
1060 "Go[iJOzm.G(NR0J#x:Hf$pM:IW;ZK.UB-uIL0<$o-tpZ~$U]R6Av7i9]v$5F?LLOc##'{_BfY
O#7W7/OE2",
1070 "*¥7kPZVg4l$]/'~[.$NJ[He/y]m=}d8}B1L[#n8J6eaY7S9@}:];vZ&>;aGBI1IBR?z,kc:¥u
Y?[e6&]79",
1080 "10m0w^T_q93L9>'9a2gF,s'9R++PJh'kA:d387)fUhI'uRJm@oLjHs^E+SbHI3L5oX-#c.EU+
GJ*~xSu0C",
1090 "Q{mC13M0{UDYW*zGKp%8X^~6?;)=w7;-L;I]o2y@4kpt[7¦k8F[_nyu6pybA2oJQi^ge7hRO@
KE^S>Uy09",
1100 "1X&Mg)7¦>E3=fnFQmqt{JbtAI^ge6-It'd/={Wr^XE$&.YvbTSS908C)dm5GKKF=GJF1}zJ3i
R¦1(y>k21",
1110 "O%,$pUpV?<)*ZEK=f.<¦Ew7eS/+K{F$N+7-G¦x0QD+?O=?FnLl/&er.J3iR¦O1(g1GnVWgXZt
j3Y?<+t81",
1120 "Ew1PoUR6Fd$7^cgYj[3J$7Nf2J3';K=plXn&=;MP7rzTs%w^<iD';htX_Rk}FY?g'=<>4wTVp
V]$N4N136",
1130 "^@^bB/x^qd1#5mCX/*^PZtS]j¥rq-(S*7-R(F/Oq0=#wdQ?RbNJZWts@0m}IXCO+JI=OG9]mP
*F=ZW?.49",
1140 "H:¥1BNd84t(5Vnl0bd¥HL+$baDO3nhO#y5J>Mmw#X4BSPZE='NJLCf2BeaVj@#m4EY''is(~i
PB@¦TRN28",
1150 "?)YUz:13.tO8j*4E%-,X(IO~RE)P^gOK^Z1C''V'&P+<ZE%)nMIt*<RRtIUC]x+&A:1aH<D}%
Wd?o%OV2C",
1160 "$'++)CmO&>0E*~m?C^p+Q?C=R>)<1FUh<YBLUvdHX-2GV3]EygS50U¦G7UTf>Wu%}/(7Q2[Ss
+&WUYpzAB",
1170 "WUYpzWUYpvTnyj~(5T_8ZkD'-/¥z(¥ZgC3Q&A32E/¥z($4^Ht6CXKeJ#f91f#f91f#f91EIt'
d/L[@8v77",
1180 "=¥HA¦L*x(v=<<M+=¥HA¦L*x#};)*<5D9_x¥41=Td^@I/J^$1¦b]axM2]Wsr%<r>dI?#H[dQ?R
r%;.3sF0B",
1190 "C'Fz~)^#MCX/*V>Trb]N>&NHw#']-CP¥s3#M4w}6#'k[^$%fRO#(=ZR[fc/1$(%;#Tvy8?,a;
o'C3<nDAC",
1200 "34[A=E:6@k'zSY+IU}LkJ_[~>BF5$wA7Eq5#08Ar5<ET)'p+XQJH>i%&y1h¦2{WQe6r#EIIWE
hO$Im+?56",
1210 "=>6CF+-ELQD~qcGCP_Nd-SB?w'HPZx&*a#%JY6Fo'lf<=G17cEB7C%uHoK~2'eOri(bM0W+d8
,i'ZMZd62",
1220 "5iy)-=k<[sDh9Ll;LYi_]EBWCDf?I$#FjTm7sZk%,a6;%I+8f-JX>80#+¥kT%OxfC*pjh)2-4
Iq#.C]c4E",
1230 "Wp+1B5X3ZFJov17'W3Zi#'Eio%5^+@(4x9¦-F+jA6R9:b6GBfqT(Xc{OV}%}6{_8*Tw*6{,E6
cs'/-5&18",
1240 "+[V?v1Shx0'¦Z>rTI>q~#xDT8]n$*LE:b:#,r+_x/0rU?*Up{g%9ED;.GHpQD~$8{JKOf/Egr
6h2.E[735",
1250 ")7^'C;D=W{'OgG#G1D7x#WfUIH1A^S+%Zx'Dg0l=#)(¦X##$R2*VRU{TvwLw/N}L+/L_Rw6:5
x0);VD]01",
1260 "LDqq',]JUt#R_ek5fml(#WqXq#06^M3ws¦/6B2-J$zmgtQcK¦p)2$(:YE'¦¦1+){/5¦G[5HUC
0GB'.oe3E",
1270 "%}dLw#;R_GE?[DMAS)F8[A1gT:Ij,s7{2Lw:)8qK##UEu2i'sH4RF(=8fV(UE@lu[)+g;L:aA
XJ6oE,k9B",
1280 "J'9<[L6d#'%PDwxB'lwg#&59%2V¥n~NN/%^YRxm%I8(l.QoQ2+02}Tg#-jFo$C¦Pp¥8kb¦6iR
O5Hq35n3B",
1290 "1CU>xH9IS#.NFf1^7d7WXe+_]-6HveY,y9JPWZs>¥&u4>Y/9lnTm*{¥BYP8BFV25v¥aGHaHCE
R~NKR^Q97",
```




★自動車教習所へ通う。自動車にエアバッグ装備というのが小さな幸せ。これで死ぬ心配はないね。（埼玉県所沢市・**野沢プロト21歳**）……

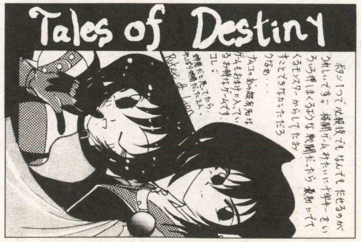
【**つぐ美**：使わないにこしたことはナイけどね（苦笑）。**編**：気を付けて運転してくださいね。**影**：教官によろしく言ってくれ。**編**：は？】

```
 1300 "FV@AFG'~*B0I=Z;,ee,@R04VQ]¥A?R4OP'5EAZ7L6f~BG7It3jTHh[s#$/J.DenpK@j>J0(¥+
np&l&)>C6",
 1310 ",Hz>RP2t*P#$Fkw#;WzG#OL7c(r3'{I'1b0Fs$]_3#%)A3}X{G+,$%#$Q%H¥#/^Fu8*@*/4-U
G$3xJ4Y68",
 1320 "I)TTP%5M)q8*P's+l?y['avpk:%t'LDr5mCF6@^i4E+1m=RLprGLjGNA{04Z'G1z=Dl9D??<(
hX,¦5P¦3B",
 1330 "E5O%U$qfZ1,n¥[a'¥wS#4YyieA.6x+]25S<%$p.2%##4KPW&w¦,7*A)^7HJa*m-Rd=f*0WGs9
0W#$%qw48",
 1340 "ElM;l,7N7RS?SR'$9]6SO(afx4gOSdBq5,W¥Ej4/$*aTvAuzlE3wWw=$t%tg?-000T),K4%mr
e~R*A0]BC",
 1350 "(¥fe{#0Q'T,{9B#;u(eO;ZmfwE41x@;/mcKJ%Oex@k?kN+,#A;$5is)#_D.5>)'OR%5X)OEgy
Fy4mBTV15",
 1360 "+ci*h6d><X4K2H[><*4K>;;cN7>Q5@:kg9n?QumZ0%-VE7sK=t4x](/5z=,p;b0]'03dqc4HB
(WR%~uC55",
 1370 "TmS*j%xdah'Gj2O#/TYZEk{CkIV;73F6B}17y*$kIaO<9I-e]P@C%o06'.diOefxd¥Kz}L4VW
uZXn$Xy06",
 1380 "RXPc<4H@.D2gc}H,v¦mbJm6cq;?K4F/i6[LW<b0C[-'=9>}B2FOO:@%]$e@)Ib17e,bS2:Z¦%
X3[dKI[BA",
 1390 ",DrvE?8}K{]X#G[,?JEbAc.6=$0&1-5s=gl6z.Xw#$VFQEEc8¦6C^;gIaO<9Em]9[$*gcGLpJ
¦KJb%u?CF",
 1400 "TlU,Q5h55}EEc8¦6Cb3FTZx8YEm_])$hgwk*%~b/;l{¥PYjkB(YjkB(YjkB(J^Kok4HM{2AtG
4E&]<uB60",
 1410 "G{(.*1CW1%El9Di6AsI;3{4ITYji;-6<b,¥,a0S7'ByvVJ;6)qIaN?56CY%44G04I$i*w{4HL
DIEA4rX72",
 1420 "4H<h'Deo>~5Wi_}6<qWx42)~cC0l{@1BJ7l42isX+c_Va+bw}L4N$e'-Nu(YNR_CKIj8gn+-;
B^XiVzz8A",
 1430 ",¦MrvBn^LgO)*F$//h#:U&]W:J;6)rJ;6)rJ;6)rJ;8GaBr@]jIs=UW'G_O['GmQsDp:{FH?M
63,[)$w5A",
 1440 "IH_Y¦-W=''Tmp)PILy*b6Ef{9]C'<;Me'[}]C'<;LhzDp,T)7]F6@UT*jmMd*jmw&EJ;m+*A?
@n.:Rd;B5",
 1450 "@e$V(4+]I&,Kh%^[mB_3$0'A],:7~q,:M6sYLT)l0[IViH?^ENX&FDg-oS-kBCL,77WMyD^['
@_E6¥O0EA",
 1460 "¥Uc,=]h2i6@EXy'^_cOM^m2zl=DG8@+MlXI6¦LJx%.b;uLBU%,+-D;GB*$¥d45IFw)'N*79of
-oDsk@a18",
 1470 "B&7c,6crYOB7AL0+'fW}(¥vz/##::1AVKNt67kpI@%R'%EoD:cNOwz4,K667@Ao7U%<O=]#d}
N[#A#qMA2",
 1480 "BF=OS+U2]e4$Z4¥6-A2sCJmNnA.#5tR*'$W#'Ei{4A+WGAb90kIl;3v9JwhaF6@R/1~.5Y&'1
F;#U&at5C",
 1490 "]E~cC#%;tf4jS%K/K¥lw4.TQk3_JM+?<MnZX,Kl+'M'[S4W(_C&=g)g^w[_x$R50U7/#.N2y+
Ealy¦sQA3",
 1500 "UPhd]@dR~>Z<DIGL1y/R^O[[bSZ~/2?Z$$wDGpK3)d~d&^1u<y^W[r8Oze^-FJiAzRi;sN^m(
34]Zc=tE4",
 1510 "¥:¥{0@y<o=9H](uWJ1d$1'80d1BZS*?e#r)]eSn¥^$9nj^z¥#QW2xY&1d7W(Zey]H>R]nh;w4
RiZwtlD47",
 1520 "@c/<)QB},ULq9,=GDtdR<1Z+.<bwc[N=vPLS4r4&Nf4kn)}<8'8}H]27R7,JV¥B{JH^STX8¥m
44D1AHFD7",
 1530 "'lizZPrH=0Dh5eoH,$-+?E4:A5=^WD8](oF^58'1¥%7l,P1}¥}@/~<=[[@a#;Nk,z6RB[RJ4-
-~6'CyB6A",
 1540 "U[&#-BCSJ{&SHU'O(x90Fp;&N8+¥bF(1'fLF)ut^BW2h((ayEg/ek>wJyoll[[>]%WtG_(5SJ
dHBQIK}4D",
 1550 "^_q[_¥¥U.+Oe,m¥^hB+V^V02%.D$<I1#Gnv^1I+r0stDO2)BA:Nz.qH##(Ej/-l+R(&=¦.WO;
xlS'.>y06",
 1560 "PqxT/5K{6G90oU&4d@>sT=6hS1>.UiBilQMDaHa8Kp:¥:Sr'jP&:$AF-GG¥2)92wq*0¥]i2Bs
5a*0Vd?85",
 1570 "=#)pSLXSU}QiZC'Bl?#BVUg-J2¦qS41?97s&)V6GL(/CAEdrtKHwL¦gU{p)+#]tE[#*CB?#$u
'YI4hWcD5",
 1580 "##-~,.Z%VoGRktG%8wU+$@*5#RWb'G##.#'A2an(;I3r?#*bv?/J%T[*]9q;(C#('##-kf*PR
dkTc-1S1B",
 1590 "A[Z:{@})'cV]jy6##'yk#$10M$sDRf]ubYMX/N:F7[%8w##&@5-oO-@@}1a{##X4&VhUybNmV
a[##$F¥99",
 1600 "2e97z6o3*B@.+73$BaY_.d<<,-#{os#*Lu,(]A87%jDH7#-j+S#2Rl/#&xPg@¦ndW>fm0_T%P
-H%oHFf38",
 1610 "$XJt/7¦QFo%oOIq).n,MLr1J?UX¦3>VU<n7-k)xLD&j:Z-F>E'Q[./)%bv?[9Xi¥rYP(x7T%S
ndA>¦EQF5",
 1620 "#')KoF)bWxS%b-F-F>L4PIPB5CQCYA%X*l#K2XM>#mF^f$YFD/.jaLd9AQ>r2+YO@Duj{P<U<
(H975pW92",
 1630 "#GV2U3M2.^8U4,8Pi$d7#t+Q$<*NtO58?C*VjxFU*T<D¦Al^/<;pI}-W@/H/#4H2oL{BP]8<6
,-$sd-k23",
 1640 "D;YuL$=3.29Z1sy8-eH9'^v;/)@fi74q~7s#E&fE*R=K&+m&[/(A9ut;H>*JL+7m{M3N:<TxE
h>F3'hG84",
 1650 "0¥brFLsdxW)m@¥j:MYC6Aqe,WNnFFK3]D>?*xLliN0%d%L7#oQ05/W3#a~-5*PM%v)Et?3(^=
:/U[Ux~CF",
 1660 "&710'#$;&?VR.Lw1&Sr9Vt'wmZ25CC$¥>SK*wqE<$^¥Rd8g5pXACwZ,ALMI)C,9{n5Ib:u*cJ
:?##RLXB7",
 1670 ";Cf<[&'9Nk->k?S0[¥kZ8U41-06h$7#1iIu###'E)KQ+f*_/;C#,Pk(O{h6K##%^s##+'oL(P
aV7o~V/C0",
 1680 "YmcsfB,+,U<)QEKSoDKt#i%@[KzDKs#@Jp2##&>_Uh/y##5¦¥v6]YJ?DC{rB2MRQ/&'8¥1##)
o+##$hlA5",
 1690 ">(*;S&M,i?#,PnAJB^¥R1a]8}24pHW27lQL$CCvAZ-0xg8saYfTtV1Z7¥N1h=>'wqAFC'z@&4
c¦Y?;Xf03",
 1700 "R7cPK/'LBVXY5<PJ-¥yZ=&)DeQT¦&<$HlG;0?cMYR&y¥k9Ke7R(6>qJ*:l<d4l&:ZV}z<%/¥y
UW%O9¥r97",
 1710 "]axLyR&y¥k0zK(6E+CHhE.HT*/'TF:EYg#0Zq9Xk:Ak;PCeTc_WIUZ@^1^A'Ga?J{F^e$YOEP
'+(sw{T71",
 1720 "Jye;@UC6YgZz+d/[(hjAS^zesR%JVI9Kzj^:13.tO6JXq]_L=0,w¦cQQT¦t_Z?oG{9k?s&%B'
*9CF,,@37",
 1730 "'uk@L5t¦bj%I¥-oJsf4k%5{^4+PFa/0qxmQ7rAHg,q_Ms6I^x/J'ffmJoNCCIaytSE%IxH0e2
QP,je#lE3",
 1740 "A=1CH2'u(:%tRIiYz):i@Pk+A(c+~k¥?ph16gjZ=J^FB4,$/FaA}za¦3H]eEG&DHgZO{~g.Lx
8,,'¥,A6C",
 1750 "6on'UR'nL_6C]l3LeWyCIby_5ExnJj1CUBYEv:¥+#j9HW';cnw&-8&?1~6xi#}+w##}947C?$
aiZb/d947",
 1760 "';jd{.%3,OC?$aj'[Dk$+NZ%;Dg0+CSv&M@WlraBDG6T7T-[aCV^tB?%R[P7YAU}+0X]gS###
#######B4",
 1770 "####################&P3;u+###l'##')U%'S.I@¦ndXYz-6o#########################
####$nS4B",
 1780 "###$HC%CZ9U=%D$5fkq[########$u%s(^p78>jj*;y~f@PFJn'XL{<AI4/.5ke&HFa,.UOlX
=:[UVP{E5",
 1790 "X4JX]KR-j,>,JeH3Q:@l6D42]BB6g3^)et)##o%+¥8c:IQEC9H3d@}##iNQ'20Cs-N[q/SPes
T}BFdtj5F",
 1800 "UuyNO#%TCSSdONl(]5rq#%}]+%?W,¦5nh1@NkLlW&'+HW0XeSW###(^1}{+C###@h@¦qT2(¥;
'OL':%v3B",
 1810 "$%EVy:4,t;C*[#t1CNGsKom6*Xl^{S1;:y(7T¥b4Vu'JO##&7C#####################1}v
qk#####E1",
 1820 "###########################'E]+###############################.:4nH1()-[#Q+
_B)5@_sB8",
 1830 "Ftt(2###+C##*$W&Ckg3#,i3C#++F-################################$&Z/#y6Wu%xA
os#lM;#8A",
 1840 "#####,L6q$8=%$w;&r*o####'##=/4(¥6+SWMLbq,zbq¥@c-Rl9QTntN+EIK)klSH8g-f_VZ3
Cc:MtD~1E",
 1850 "X'g^C>W*3v6dCr43Q5FZBTSHr0_+Le7>@d7####3#%92SMrnX'$sDVg####;K=<@^;/#X=Yx]
(w#-j+SCB",
 1860 "#####0hNBJO{ff_####################-HiA=##QMI#%bj5#&Dd}##QM1##pK9#$Bu7#$3
H%#####3C"}
 1870 dim int file(2960):int x=1,y,i,j,c,ai,che:float c1,c2:c2=pow(2,32)
 1880 for j=0 to 2959:c1=0:for i=0 to 4:gc():c1=c1*92:c1=c1+c:next
 1890 if c1>&H7FFFFFFF then c1=c1-c2
 1900 file(j)=c1:next
 1910 ai=fopen("DT_MAKE.X","c"):fwrite(file,2960,ai):fclose(ai):end
 1920 func gc()
 1930 c=asc(mid$(data(y),x,1))-35:x=x+1:che=che+c
 1940 if x=81 then che=che and &HFF:if che=val("&h"+mid$(data(y),x,2)) then x=1:
y=y+1:che=0 else print itoa(y+2);"0行に誤りがあります。":end
 1950 endfunc()
```



評…本物を見ていないからなぁ…(影)

by 加藤義啓




評…いまだ人気おとろえず…ですね(編)

by 蒼霧羅夢

★(オランダファイル)行ったことねーもん！チキショー!!(栃木県下都賀郡・GF17歳)……【影：も・もしかして今月のOF(オランダファイル)はこれだけ?!……また企画倒れ…？(泣)オランダじゃ遠かったか…。編：いや，問題はそんなことじゃなくて…。影：次は…。】

# PC-G801シリーズ用

パネルを足し算で5にして消していくパズル・ゲーム

## PANEL SLIDER（パネル スライダー）

木村 俊行(17歳)

### CHECKER FLAG

**影**：パネルが消えずに残るので戦略性があるけど，意外と早くフィールドがいっぱいになってしまうなぁ。
**編**：画面左の表示をもうちょっと狭くして，ゲーム画面を大きくしてあげるといいですね。
**Dr.D**：プログラムの前半はマルチ・ステートメントが多いが，後半はそうでもないのはなぜかな？

### 内　容

隣り合ったパネルの数字を5にして消していく落ちものゲームです。

### 遊びかた

遊ぶ前にPOKE 99, 1, 0としてください（ハイスコアの初期化です）。プログラムを入力してRUNします。するとタイトル画面が出てくるので，ビープの設定をして（2を押すとON/OFFの切り替えができます）1を押します。LEVELを聞いてくるので1～9までの数字を入力してリターンを押します（はじめのうちは5くらい。1だと遅すぎる）。そしてゲーム画面が出てきます。右から二つの数字が出てくるのでテンキーで操作してパネル同士をくっつけて5になるようにすると消えます。消えたあとの残ったブロックは落ちていきません。

### 操作方法

8：上に移動
4：左にスライド
2：下に移動
5：パネルの左右の入れ替え

例

```
1213          1213
24     ←14    2**4
1342          13*2
2131          2131
```

### プログラムについて

打ち込むときはそのまま打ち込んでください。＊HANTEI以下の行は慎重に打ち込んでください。

プログラムではそんなに難しいことはしていないと思います。ただ論理式がごちゃごちゃして見にくいので注意してください。

メモリが足りない人はラベルが結構長いのでGOTOなどで使われているラベルを行番号に直してみてください。READとDATAが同じ行にあって変ですが，気にしないでください。

### 改造について

アイテムを出してみるといいと思います。置いた列が全部消えるパネルなどあるといいと思います。じつは完成してから追加しようと思いましたが容量が足りなくてできませんでした（PC-G820で制作しました）。ほかの機種だとアイテムや連鎖もできるように改造できるかもしれないのでやってみてください。

### ハイスコアを出すコツ

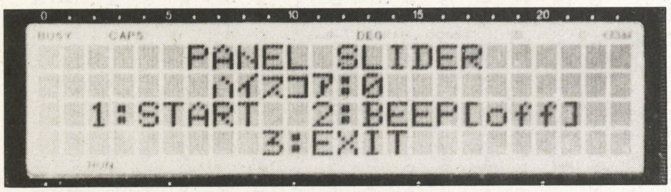
なるべくLEVELは高いほうがいいと思います。LEVELが高いほどスコアは増えやすくなります。あとは同時消しをすることです。最高5個（落ちてきたパネルは除く）まで消えます。同時に多く消すほど得点は高くなります。USINGを使っていないためハイスコアの桁は一応無制限です（文字列にして表示しています）。

**・スコアの計算の仕方**

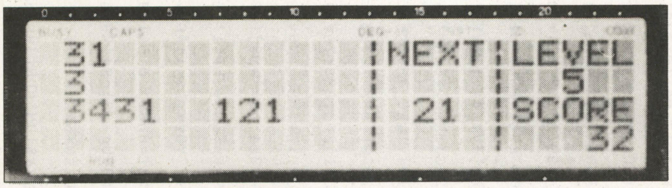
SC=SC+10×RE+（L+RE）＊RE
SC=スコア，RE=同時に消したパネルの数，L=LEVEL

### 最後に

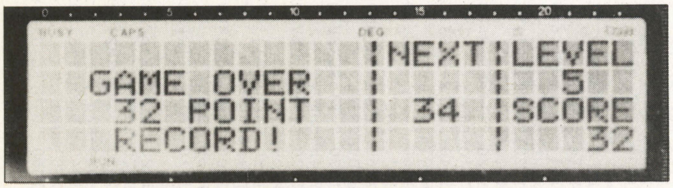
落ちゲーを作ったのはこれがはじめてなので，プログラムが見にくいと思いま




▲《写真1》音のオン／オフができるのが便利




▲《写真2》左から来る数字の組をうまく積んで，隣り合わせで足して5になるようにする。パネルが残るので消す場所も考えていこう




《写真3》パネルが右までいっぱいになるとゲーム・オーバー



★「破壊の影」に対抗して「修理の○○」ってのが現れないかなぁ。（岡山市・秋山慎哉17歳）……【影：だから，壊れたパソコンは私が自分で修理してるんだってば。編：壊さなければ直す必要もないのに。影：不可抗力ってこともあるんだから……たまには。編：たまには？】

すが気にしないでください。

落ちゲーなので連鎖とかもやりたかったのですが，容量と処理速度の関係でできませんでした。パソコンだと簡単にいくかもしれません。それと，消えるとき一つずつ消えるのが見えてしまうので変に見えますが，気にしなければ大丈夫です。実行したとたんに勝手にいろんなところにPOKEしたり，CALLするプログラムを作っているときに間違って実行してしまい，せっかく作ったこのゲームが危うく全部台なし（テープに記録していなかった）になるところでした。

**《第１表》変数表**

| | |
|---|---|
| B | ビープの設定（1で鳴らす） |
| BE$ | タイトルにビープの設定表示 |
| P$( ) | ゲーム時のパネルの置き場所の格納 |
| PA$( ) | 移動できるパネル |
| NE$( ) | つぎに出てくるパネル |
| HI$ | ハイスコア |
| L | レベル |
| SC | スコア |
| G | パネルの移動速度 |
| M$,MX,MY | 画面作成用 |
| PX,PY | 移動中のパネルの位置 |
| A$ | 押したキー |
| GG | ウエイトのカウント用 |
| H$ | メインルーチンでの判定 |
| PP$ | パネル入れ替え用 |
| RE | 同時に消したパネルの数 |
| E,N,V,W | 消える処理の判定用 |
| DX,DY | 配列から消すパネルの位置 |
| I,J | 雑用 |

**『PANEL SLIDER』のプログラム・リスト**

```
1:'SAVE "PANEL_
10:CLEAR :RANDOMIZE :B=0
  :BE$="ff":L=1:DIM P$(1
  2,3)*1,PA$(1)*1,NE$(1)
  *1
20:HI$="":FOR I=100 TO 9
  9+ PEEK 99:HI$=HI$+ ST
  R$ PEEK I:NEXT
30:*MAIN:CLS :LOCATE 6,0
  :PRINT "PANEL SLIDER":
  LOCATE 7,1:PRINT "ﾊｲｽｺ
  ｱ:";HI$:PRINT "  1:STA
  RT  2:BEEP[o";BE$;"]":
  LOCATE 9,3:PRINT "3:EX
  IT"
40:ON VAL INKEY$ GOTO *S
  ,*BE,*EX:GOTO 40
50:*S:CLS :PRINT "LEVEL[
  "; STR$ L;"]=";:INPUT
  L:IF L<1 OR L>9 THEN L
  =1:GOTO *MAIN
60:SC=0:G=9:FOR I=1 TO L
  :G=G-1:NEXT :CLS
70:FOR J=0 TO 3:LOCATE 1
  3,J:PRINT "|      |":NEX
  T
80:RESTORE :FOR I=1 TO 3
  :READ M$,MX,MY:LOCATE
  MX,MY:PRINT M$:NEXT :D
  ATA LEVEL,19,0,SCORE,1
  9,2,NEXT,14,0
90:GOSUB *SC:GOSUB *RN:L
  OCATE 21,1:PRINT STR$
  L:PA$(0)=NE$(0):PA$(1)
  =NE$(1)
100:GOSUB *RN:GOSUB *NE:
  GOTO 160
110:*RN:FOR I=0 TO 1:NE$
  (I)= STR$ RND 4:NEXT :
  IF VAL NE$(0)+ VAL NE$
  (1)=5 OR NE$(0)=NE$(1)
   OR PA$(0)=NE$(0) THEN
   110
120:RETURN
130:*NE:LOCATE 15,2:PRIN
  T NE$(0);NE$(1):RETURN
140:*SC:LOCATE 24- LEN S
  TR$ SC,3:PRINT STR$ SC
  :RETURN
150:*PN:LOCATE PX,PY:PRI
  NT PA$(0);PA$(1):RETUR
  N
160:PX=11:PY=2:GOSUB *PN
170:*ML:A$= INKEY$ :ON -
  (A$="+") GOSUB *ST:GG=
  GG+1:ON -(A$="4" OR GG
  >=G AND PX>0 AND P$(PX
  -(PX=0)-1,PY)="") GOSU
  B *LEF:ON -(A$="2" OR
  A$="5" OR A$="8") GOTO
   190
180:H$=P$(PX-(PX=0)-1,PY
  ):ON -(A$="4" AND (PX=
  0 OR H$<>"") OR GG>=G
  AND (PX=0 OR H$<>""))
  GOTO *HANTEI:GOTO 170
190:ON -(A$="5") GOSUB *
  REV
200:ON -(A$="8" AND PY>0
   AND P$(PX,PY-(PY=0)-1
  )="" AND P$(PX+1,PY-(P
  Y=0)-1)="") GOSUB *UP:
  ON -(A$="2" AND PY<3 A
  ND P$(PX,PY+(PY=3)+1)=
  "" AND P$(PX+1,PY+(PY=
  3)+1)="") GOSUB *DOW:G
  OTO 180
210:*REV:ON B GOSUB *BQ:
  PP$=PA$(0):PA$(0)=PA$(
  1):PA$(1)=PP$:PP$="":O
  N B GOSUB *B2:GOSUB *P
  N:RETURN
220:*LEF:GG=0:GOSUB *KES
  :PX=PX-1:GOSUB *PN:RET
  URN
230:*UP:GOSUB *KES:PY=PY
  -1:GOSUB *PN:RETURN
240:*DOW:GOSUB *KES:PY=P
  Y+1:GOSUB *PN:RETURN
250:*KES:LOCATE PX,PY:PR
  INT "  ":RETURN
260:*NEXT:RE=0:PA$(0)=NE
  $(0):PA$(1)=NE$(1):GOT
  O 100
270:*HANTEI:ON B GOSUB *
  B1:P$(PX,PY)=PA$(0):P$
  (PX+1,PY)=PA$(1)
280:FOR E=0 TO 1:N=-1:GO
  SUB *Y0:N=1:GOSUB *X0:
  GOSUB *Y0:GOSUB *X1:NE
  XT
290:IF V=1 THEN P$(PX,PY
  )=""
300:IF W=1 THEN P$(PX+1,
  PY)=""
310:ON -(PX=11 AND PY=2
  AND V=0 AND W=0) GOTO
  *GAME:V=0:W=0:GOTO *NE
  XT
320:*Y0:ON -((PY=0 AND N
  =-1) OR (PY=3 AND N=1)
  ) GOTO 330:IF VAL P$(P
  X+E,PY)+ VAL P$(PX+E,P
  Y+N)=5 THEN DX=PX+E:DY
  =PY+N:GOSUB *DEL
330:RETURN
340:*X0:ON -(PX=0) GOTO
  350:IF VAL P$(PX+E,PY)
  + VAL P$(PX+E-1,PY)=5
  THEN DX=PX+E-1:DY=PY:G
  OSUB *DEL
350:RETURN
360:*X1:ON -(PX=11) GOTO
   370:IF VAL P$(PX+E,PY
  )+ VAL P$(PX+E+1,PY)=5
   THEN DX=PX+E+1:DY=PY:
  GOSUB *DEL
370:RETURN
380:*DEL:RE=RE+1:SC=SC+1
  0*RE+(L+RE)*RE:GOSUB *
  SC:ON B GOSUB *B1:LOCA
  TE PX+E,PY:PRINT " ":O
  N B GOSUB *B1:LOCATE D
  X,DY:PRINT " ":P$(DX,D
  Y)="":ON B GOSUB *BQ:W
  =-(E=1):ON -(E=1) GOTO
   390:V=-(E=0)
390:RETURN
400:*ST:LOCATE 14,3:PRIN
  T "STOP"
410:ON -( INKEY$ ="-") G
  OTO 420:GOTO 410

420:LOCATE 14,3:PRINT "
    ":RETURN
430:*GAME:WAIT 5:FOR I=0
   TO 3:LOCATE 0,I:PRINT
   "************":NEXT
  :FOR I=3 TO 0 STEP -1:
  LOCATE 0,I:PRINT "
      ":NEXT
440:FOR I=1 TO 9:LOCATE
  I+1,1:PRINT MID$ ("GAM
  E OVER",I,1):NEXT :WAI
  T 0:LOCATE (8- LEN STR
  $ SC)/2,2:PRINT STR$ S
  C;" POINT"
450:IF VAL HI$<SC THEN P
  OKE 99, LEN STR$ SC:FO
  R I=100 TO LEN STR$ SC
  +99:POKE I, VAL MID$ (
   STR$ SC,I-99,1):NEXT
  :LOCATE 3,3:PRINT "REC
  ORD!"
460:FOR I=0 TO 3:FOR J=0
   TO 12:P$(J,I)="":NEXT
  :NEXT
470:ON -( INKEY$ ="") GO
  TO 470
480:GOTO 20
490:*B1:BEEP 1,,100:RETU
  RN
500:*B2:BEEP 1,25,50:RET
  URN
510:*BE
520:IF B=1 THEN BE$="ff"
  :B=0:GOTO 540
530:IF B=0 THEN BE$="n "
  :B=1:GOSUB *B2
540:WAIT 5:LOCATE 19,2:P
  RINT BE$:WAIT 0:GOTO 4
  0
550:*EX:CLEAR :CLS :USIN
  G :END
```



★DOS/V製作の裏の人って，影さんの先生とかですか？マシン食ってますけど？（静岡県清水市・Johnny・C16歳）……【編：「ViP」の広告の人ですね。見てるとアルミホイルを嚙んでしまった感触が口中に…。影：私はマシンを壊すのが専門で食ったりはしない……たぶん。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

# ダブルキャスト

●栗田英樹　　©SCE

## うむ。そのとおり

みなさんこんにちは。SPICEリスト第19弾は，ＳＣＥの「ダブルキャスト」よりタイトル画面の曲をお届けします。ふとしたきっかけからこのゲームを始めたのが「やるドラ」第２弾の発売される数日前。夜中にデュアルショックでプレイしているときに，突然うしろから刺されたり殴られたりすると,結構恐いです。早く残りのエンディングも見て第２弾へ進まねば，などと思うこの頃です。

## リストについて

今回も発音切れ対策をいくつか講じています。効果的なのは，キーオンをずらすのとキーオフをずらすのがあります。前者は今回は使っていません。後者はリズムパートの「データ上での」発音時間をずらしたり，リリースが長めの音色は数クロック早めにキーオフさせたりします。これはＱコマンドで実現します。こうすることにより，同一クロック中にキーオンやキーオフが集中することも防ぐことができます。これは同時発音数が比較的多い最近の音源の場合でも有効です。リズムパートを２チャンネル使用しています(チャンネル10,11)。各々のリズムパートにトラックを三つずつ割り当てています。どのように割り当ててもいいのですが，楽器ごとのパターンをよく観察することにより，マクロにまとめやすいようなトラック割りをすると記述が楽になります。

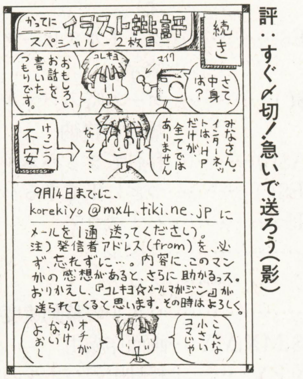
トラック６と７はオクターブで重なるところが多いのですが，Ｚコマンドを使用していません。Ｚコマンドは重ねる音のベロシティがすべて同じになるので，オクターブ上は少し音量を下げたいといった要求に，Ｚコマンドは今のところ対応していません。

SC-88Proで聴く場合は55mapにしてください。

## 最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp




評：すぐ〆切！急いで送ろう（影）

by さだかねコレキヨ

『ダブルキャスト』のミュージック・プログラム・リスト

```
;--------------------------------------------------------------------
;        「ダブルキャスト」より
;        データ入力        栗田英樹
;        コンパイル確認    SMC V1.12A
;--------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;--------------------------------------------------------------------
#music-name     "from Double Cast (SCE) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1998 SCE"
#programmer     "栗田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;--------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          125
#beat           3/4,48,8
;--------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;--------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}        @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}       @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}            @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                             @z1     $W
6,7     ${Name:"Bell"}                             @z2     $W
8       ${Name:"E.Piano"}                          @z3     $W
9,10    ${Name:"Pad"}                              @z4     $W
11      ${Name:"Saw Wave"}                         @z5     $W
12      ${Name:"Synth. 1"}                         @z6     $W
13      ${Name:"Drum 2 (Hihat & Tambourine)"}      @z11    $W
14      ${Name:"Drum 2 (Triangle & Bell)"}         @z11    $W
15      ${Name:"Drum 2 (Clap)"}                    @z11    $W
16      ${Name:"Synth. 2"}                         @z7     $W
;--------------------------------------------------------------------
```



★9月号P141のネタとは別物ですが。「貴方は何故ロミオなの」という問いに「バカだなあ僕は×××(役者の本名)だよ」と答えるという劇を見たことがあります。（茨城県古河市・**年齢不相応38歳**）……【影：これじゃジュリエットが…。先月の場合は主役2人が男らしい…。】

```
2       @{REM:"GS reset"}          ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2         ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2         ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2         ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;--------------------------------------------------------------------------
;                          Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,13                       ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
3,4,7,10,14,15             ${init-Nop:}
5                          ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                          ${init: 2, 0, 40,  0,  12}
8,9,11,12,16               ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;--------------------------------------------------------------------------
2                  @025 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0
2                  r1 ${drum-pan:52,-48} r1 ${drum-pan:42,-32}
2                  r1 ${drum-pan:55,-32}                          $X-3
3,4,7,10,14,15     r1       r1       r1       r1                  $X
5                  @039 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
6                  @098 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0
6                  r1 ${e-rt2:-2}                                 $X-1
8                  @004 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
9                  @050 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0
9                  r1 ${e-at2:-8}                                 $X-1
11                 @081 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0
11                 r1 ${cutoff2:-14} r1 ${e-rt2:2}                $X-2
12                 @016 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
13                 @000 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0
13                 r1 ${X-RHYTHM-PART:10,2} r1 ${drum-pan:52,+48}
13                 r1 ${drum-pan:42,-32}    r1 ${drum-pan:54,+32}
13                 r1 ${drum-pan:39,-48} r1 ${drum-pitch:39,+5}   $X-6
16                 @004 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0
16                 r1 ${e-dt2:-4}                                 $X-1
;--------------------------------------------------------------------------
2        i-1 o2 @%1 L16 u110 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3        i 0 o2 @%1 L16 u090 @q0 q%3  @[+10 @]-10
4        i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5        i 0 o2 @%1 L16 u110 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6        i 0 o2 @%1 L16 u108 @q1 q%2  @[+10 @]-10
7        i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
8,9      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%6  @[+10 @]-10
10       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
11       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%4  @[+10 @]-10
12       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%3  @[+10 @]-10
13       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+30 @]-30
14       i 0 o5 @%1 L16 u080 @q0 q%3  @[+20 @]-20
15       i 0 o2 @%1 L16 u125 @q0 q%5  @[+10 @]-10
16       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;--------------------------------------------------------------------------
;        Sequence
;--------------------------------------------------------------------------
#define hat1a:f+8<gg>f+8<gg>f+4
#define hat2a:f+8<gg>f+8<gg>f+8a+8
#define hat1b:f+0&<[f+f+]>r8 r4 r<[f+]>a+<[f+]>
#define hat2b:f+0&<[f+f+]>r8 r4 r<[f+8f+]>
#define tri1:a-a-aa-a-a-
#define tri2:a-a-aa-[b0&]a-a-
#define clap1:r2r8.]]d+32[d+32[
#define clap2:d+2.
#define bd1:ccc
#define bd2:cc8.c16r8c8
#define sd1:r]20d[20rrr16e.
#define sd2:r]20d[20r2
#define cd1:?1?1 r8 ?1 r8 ?1
#define cd2:?1?1 r8 ?1 r8 ?2
;--------------------------------------------------------------------------
         Intro.
;--------------------------------------------------------------------------

2        ${voice-reserve:03,00,04,00,00,00,01,01,00,00,03,00,00,00,00,00}

*        Drum
4        <e2.>
15       ${clap1:}

*        Bell
6        o5 L 4 rf<c
7        o6 L 4 rf<c

*        Synth. 1
12       o5 L 8 r4f<fc<c

*        etc.
2,3,5,8,9,10,11,13,14,16        r2.

;--------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16    |:0 @{REM:"Loop Start"}
;--------------------------------------------------------------------------
         A part
;--------------------------------------------------------------------------

2        ${voice-reserve:03,00,04,02,00,00,01,01,00,00,03,00,00,00,00,00}

*        Drum
2        L 4 |:4 |:3 ${bd1:} :| ${bd2:} :|
3        L 8 |:4 |:3 ${sd1:} :| ${sd2:} :|
4        L16 |:8 ${hat1a:} : ${hat2a:} :| <e0&> ${hat2a:}
13       L16 |:8 ${hat1b:}    ${hat2b:} :|
14       L 8 |:16 ${tri1:} :|
15       |:4 ${clap2:} r2. r2. ${clap1:} :|

*        Bass
5        o2 L 8
5        |:4 b-b-rb-rb- < ccrcrc : ddrdrd ccrcrc > :| < ffrfrf ffrfrf >

*        Bell
6        o5 L 4
7        o6 L 4
6,7      b-af efg a2. rd8..]g+32[a fed efg a2. rf<c
6,7      >b-af eg8..]a32[b- a2. rd8..]g+32[a fed efg f2.
6        rr<c8.]d32e32[
7        rr<c

*        E.Piano
8        o4 L 0 u080 |:2 r4b-&<d4r4 r4c&f4r4 |:2 r4d&f4r4 :| > :|
8        r4b-&<d4r4 r4e&g4r4 |:2 r4d&f4r4 :| >
8        r4b-&<d4r4 r4c&f4r4 |:2 r4c&f4r4 :| >

*        Synth. 1
12       o5 L 8 b-<b->a<a>f<f> e<e>f<f>g<g> a<aa<aa<a> a<a> >>d<d>a<a>
12       f<f>e<e>d<d> e<e>f<f>g<g> a<aa<aa<a> a<a> >>f<fc<c>>
12       b-<b->a<a>f<f> e<e>g<g>b-<b-> a<aa<aa<a> a<a> >>d<d>a<a>
12       f<f>e<e>d<d> e<e>f<f>g<g> f<ff<ff<f> f<f>>f>f<f>f

*        Synth. 2
16       o5 L16 u080 |:2 r>fb-r<d8rf8rr>b- rg<crf8re8drc
16       r4f8r8rdrf r>g<crf8re8drc :|
16       r>fb-r<d8rf8>b-r<d r>g<crg8re8drc r4f8r8rdrf r>g<crf8re8drc
16       r>fb-r<d8rf8dr>b- rg<crf8re8dre
16       r>fb-r<f8r>b-8<crf r>far<c8r>f8ar<c

*        etc.
9,10,11  |:16 r2. :|

;--------------------------------------------------------------------------
         B part
;--------------------------------------------------------------------------

2        ${voice-reserve:03,00,04,00,04,00,00,01,00,00,03,00,00,00,00,00}

*        Drum
2        L 4 |:4 |:3 ${bd1:} :| ${bd2:} :| ${bd1:} ${bd1:}
3        L 8 |:4 |:3 ${sd1:} :| ${sd2:} :| ${sd1:} e16e16e16e16e4r16e8.
4        L16 ${hat1a:} ${hat2a:}
4            |:8 ${hat1a:} : ${hat2a:} :| <e0&> ${hat2a:}
13       L16 <e0&> ${hat1b:} ${hat2b:} |:8 ${hat1b:} ${hat2b:} :|
14       L 8 |:18 ${tri2:} :|
```

★格闘家の佐竹雅昭みたいな男らしくて，厳しくやさしい(?)ダンナさんが欲しい今日このごろ。一応好きな人はいるんですが…。(三重県度会郡・T・Zaru20歳)……【影：男らしくて，厳しくやさしい…うんうん，私のことだな。つぐ美：え?影さん，ちゃんと読んでる?】

```
197 : 15      |:5 ${clap2:} : r2. r2. ${clap1:} :| ${clap1:}
198 :
199 : *       Bass
200 : 5       o2 L 8 |:2b-b-rb-rb- aarara aarara < ddrdrc >
201 : 5       b-b-rb-rb- ggrgrg < ccrcrc ccrcrc > :| < ccrcrc ccrcrc
202 :
203 : *       Bell
204 : 6       o6 L 4 |:2 fed c2>a b-8<c8dc8>b-8 : a2g
205 : 6       f2e8f8 g2d8..]e32[ fed c2<c8.]d32e32[ :|
206 : 6       >a4+8.]b-32a32[g f2e8f8 g2f <d2. r2. <c2. r>>f<c
207 :
208 : 7       o7 L 4 |:2 dc>b- a2f g8a8b-a8g8 : f2e d2c >b-2a8b-8 <c2. r<cc :|
209 : 7       >f4+8.]g32f32[e d2c >b-2a8b-8 <<d2.>> r2<f8g8 e8d8c2 rf<c
210 :
211 : *       Pad
212 : 9       o3 L 0 u080 |:2 r4b-&<d4>f4 r4<c&f4>a4 r4<c+&e4>a4 r4<d&f4c&e4>
213 : 9       r4b-&<d4>f4 r4<d&f4>b-&<d4 r4c&f4>g4 : <c&e4r4e4> :|
214 : 9       r4<c&f4>g4 r4<c&e4>g4 <r4f4e4>
215 :
216 : 10      o2 L 2 u080 |:2 b-. a. a. < dc4 > b-. g. < c. c. > :| < c. c. >
217 :
218 : *       Synth. 1
219 : 12      o5 L 8 |:17 r2. :| r4f<fc<c
220 :
221 : *       Synth. 2
222 : 16      o4 L16 u080 rgb-r<d8rf8>b-r<d r>a<crf8r>a8<crf
223 : 16      r>a<c+re8r>a8<c+re r>a<drf8rd8erc
224 : 16      r>fb-r<d8rf8>b-r<d r>gb-r<d8rf8>b-r<d
225 : 16      >gg<crf8rc8erf r>g<crf8re8drc >
226 : 16      rgb-r<d8rf8dr>b-  ra<crf8r>a8<crf
227 : 16      r>a<c+re8r>a8<c+re r>a<drf8rd8erc
228 : 16      r>fb-r<d8rf8dr>b- rgb-r<d8rf8dr>b-
229 : 16      gg<crf4+16grf r>g<crd8rf8drf r>g<crg8rf8drf rerfrerdredc
230 :
231 : *       etc.
232 : 8,11    |:18 r2. :|
233 :
234 : ;-----------------------------------------------------------------------
235 :         C & D part
236 : ;-----------------------------------------------------------------------
237 :
238 : 2       ${voice-reserve:03,00,04,02,00,06,01,01,00,00,03,00,00,00,00,00}
239 :
240 : *       Drum
241 : 2       L 4 |:3 |:3 ${bd1:} :| ${bd2:} :| |:2 ${bd1:} :|
242 : 3       L 8 |:3 |:3 ${sd1:} :| ${sd2:} :| |:2 ${sd1:} :|
243 : 2            |:4 |:3 ${bd1:} :|   ${bd2:} :|
244 : 3            |:4 |:3 ${sd1:} :| : ${sd2:} :| e16e16e16e16e4r4
245 : 4       L16 |:15 ${hat1a:} ${hat2a:} :|
246 : 13      L16 |:7 ${hat1b:} : ${hat2b:} :| f+0&<[f+f+]>r8 r4 <e[f+8f+]>
247 : 13          <e0&> ${hat1b:} ${hat2b:} :|7 ${hat1b:} ${hat2b:} :|
248 : 14      L 8 |:14 ${tri1:} :| |:16 r2. :|
249 : 15      |:4 ${clap2:} r2. : r2. ${clap1:} :|
250 : 15      |:4 ${clap2:} r2.   r2. ${clap1:} :|
251 :
252 : *       Bass
253 : 5       o2 L 8 b-b-rb-rb- < ccrcrc   ddrdrd ccrcrc >
254 : 5              b-b-rb-rb- < ccrcrc   ffrfre ddrdrc >
255 : 5              b-b-rb-rb-   aarara < ddrdrd ccrcrc >
256 : 5              b-b-rb-rb- < ccrcrc |:16 ffrfrf :|
257 :
258 : *       Bell
259 : 6       o5 L 4
260 : 7       o6 L 4
261 : 6,7     b-af efg ga2 rd8..]g+32[a fed efg b-a2 rf<c>
262 : 6,7     b-af eg8..]a32[b- a2. rd8..]g+32[a fed efg
263 : 6       f2. ${random-pan:} |:14 r2. :| p064 rf<c
264 : 7       f L16 ]40 |:45 f<fcf> :| [40 L 4 f<c
265 :
266 : *       E.Piano
267 : 8       o4 L 0 u080 |:2 r4b-&<d4r4 r4c&f4r4 |:2 r4d&f4r4 :| > :|
268 : 8       r4b-&<d4r4 r4c+&e4r4 |:2 r4d&f4r4 :| >
269 : 8       r4b-&<d4r4 r4c&f4r4 >
270 : 8       |:2 r4b-&<c4>r4 :| |:2 r4a&<c4>r4 :|
271 : 8       |:2 r4<c&e4>r4 :| |:2 r4a&<c4>r4 :|
```

```
272 : 8       |:2 |:2 r4b-&<c4>r4 :| |:2 r4a&<c4>r4 :| :|
273 :
274 : *       Saw Wave
275 : 11      o3 L 0 u072
276 : 11      |:2 ${cd1:b-&<d&f8>} ${cd1:g&<c&e8>} : ${cd1:a&<d&f8>}
277 : 11      ${cd1:a&<c&e8>} :| ${cd2:a&<c&f8>,g&<c&e8>} ${cd1:a&<d&f8>}
278 : 11      ${cd1:b-&<d&f8>} ${cd1:a&<c+&e8>} ${cd1:a&<d&f8>}
279 : 11      ${cd1:a&<c&e8>} ${cd1:b-&<d&f8>} ${cd1:g&<c&e8>}
280 : 11      |:8 r2. :| |:2 ${cd1:b-&<c&f8>} :| |:2 ${cd1:a&<c&f8>} :|
281 : 11      |:2 ${cd1:g&<c&e8>} :| |:2 ${cd1:a&<c&f8>} :|
282 :
283 : *       Synth. 1
284 : 12      o5 L 8 b-<b->a<a>f<f> e<e>f<f>g<g> g<ga<aa<a> a<a> >>d<d>a<a>
285 : 12      f<f>e<e>d<d> e<e>f<f>g<g> b-<b-a<aa<a> a<a> >>f<fc<c>>
286 : 12      b-<b->a<a>f<f> e<e>g<g>b-<b-> a<aa<aa<a> a<a> >>d<d>a<a>
287 : 12      f<f>e<e>d<d> e<e>f<f>g<g>
288 : 12      f<ff<ff<f> rrcrc<c> rr>ara<a ra<afrc>
289 : 12      rrcrcf rrfrfc rr>ara<c rafrrr
290 : 12      rrfrfb- rb-frb-f rafrfc rrcrfc
291 : 12      rr>b-rb-<f rfb-<b-f>b- rb-frfc r4>>f<fc<c
292 :
293 : *       Synth. 2
294 : 16      o5 L16 u080 |:2 r>fb-r<d8rf8rr>b- rg<crf8re8drc
295 : 16      r4f8r8rdrf : r>g<crf8re8drc :| r>a<crf8re8drc
296 : 16      r>fb-r<d8rf8rr>b- ra<c+re8r>a8<c+re
297 : 16      r>a<drf8r>a8<drf r>a<drf8rd8>ar<a
298 : 16      r>fb-r<d8rf8dr>b- rg<crf8re8dre
299 : 16      r>f<crf8r>f8b-r<f r>fb-r<f8r>f8b-<rf
300 : 16      r>far<f8r>f8ar<f r>far<c8rfrc>ar
301 : 16      rf<crf8r>f8b-r<f r>fb-r<c8rf8c8f
302 : 16      r>far<c8rf8>ar<c r>far<c8rfrc>ar
303 : 16      |:2 rfb-r<c8r>f8b-r<c> :|
304 : 16      rfar<c8rf8>ar<c r>far<c8rf8cr>a
305 : 16      rgb-r<c8rfr>b-8<c r>gb-r<c8rf8>b-r<c
306 : 16      |:2 r>far<c8rf8cr>a< :|
307 :
308 : *       etc.
309 : 9,10    |:30 r2. :|
310 :
311 : ;-----------------------------------------------------------------------
312 : 2,3,4,5,6,7,8,9         :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
313 : 10,11,12,13,14,15,16    :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
314 : ;-----------------------------------------------------------------------
315 : ;       end of file.
316 : ;-----------------------------------------------------------------------
317 : ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
318 : ;・クロックカウント情報
319 : ;       Trk:     Total: LP Start:   LP End:  LP Total
320 : ;         1:        0mc
321 : ;         2:   19250mc    336mc     9552mc    9216mc
322 : ;         3:   19344mc    336mc     9552mc    9216mc
323 : ;         4:   19253mc    336mc     9552mc    9216mc
324 : ;         5:   19272mc    336mc     9552mc    9216mc
325 : ;         6:   19288mc    336mc     9552mc    9216mc
326 : ;         7:   19289mc    336mc     9552mc    9216mc
327 : ;         8:   19290mc    336mc     9552mc    9216mc
328 : ;      9～11:   19344mc    336mc     9552mc    9216mc
329 : ;        12:   19269mc    336mc     9552mc    9216mc
330 : ;        13:   19308mc    336mc     9552mc    9216mc
331 : ;        14:   19251mc    336mc     9552mc    9216mc
332 : ;        15:   19332mc    336mc     9552mc    9216mc
333 : ;        16:   19272mc    336mc     9552mc    9216mc
334 : ;・チェックサム
335 : ;      1      6     11     16     21     26     31     36     41     46    Total
336 : ;   0 .....  PU7C.  X5U7.  HX3.6  KWZM1  ....7  T.100  N5NLU  4YSZC  .TC29  5D75
337 : ;  50 H6G8A  ..40S  6G.HU  X750J  S4DUS  P50HN  72.XR  06EDM  GZS9Y  S5...  7E92
338 : ; 100 SYBB9  JE03F  SELL.  8..E.  T0U.T  89.AA  .Y7..  2.K..  S.TBA  F0P8.  E385
339 : ; 150 9L1.T  TUA9B  R.RTK  3.A4A  WJ.9N  DKPX.  YD..1  ..X.T  HKBCU  Z9.92  6CBD
340 : ; 200 J.T1B  J.XC.  N9RN.  9.AR.  9GNG4  FN.2.  YH..3  ..C.T  9XZJG  L8U18  E571
341 : ; 250 .94CJ  4.TTU  CU3L.  RTZYH  ZR.4P  4J6BA  R.AZ3  WJCZM  3.9NX  R2PGG  ACB9
342 : ; 300 ZU5HE  X.YN.  .MS..  .....  .....  .....  .....  .....  .....  .....  09D5
343 : ;-----------------------------------------------------------------------
344 : ;Total 1DFZC 859YB 9SL0Z 5U3F8 YMXTC AMBHR 9WRTC 34AL7 8HTH5 D1HWY  0D74
345 : ;-----------------------------------------------------------------------
```



★オランダの兄貴達はチューリップ畑の中で…。（宮城県仙台市・**聖徳太子18歳**）……【**影**：コサックダンス。**編**：それじゃオランダじゃナイですよ？
**影**：はっ！これひそかにオランダファイルじゃないか。…オランダ特有の踊りとかってない？**編**：知らないですよ。**影**：ぶぅ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

# MISTY BLUE

## ～In the morning～

●髙濶田 裕平（22歳）　　©ENIX



### いきなり本題

ミスティ・ブルーから，古代祐三氏作曲の“In the morning”をお届けします。ＣＤ収録版です（このゲームはやったことがないので…）。

### ぷろぐらむ解説

このプログラムはＧＳ音源対応のSPICEプログラムです。作成環境はＶＳＣ－55です。

ＭＳＸでＰＯＫＥ文によるディチューンがありました。私はどうもこの考えが抜けないようなので，ピッチベンドを32にすることでＭＳＸ上での数値を直接当てて，トラック（またはその一部）のディチューンを行なっています。同じフレーズを違う音色で重ねて演奏していますので，もし，音が汚くなってしまうのでしたら，ディチューンを行なっているトラックを削ってもらって結構です。

また，ＳＰＢも多用していますし，ＮＲＰＮを使ってドラムの周りも少し変えています。

### つぶやき

98年初頭，“ＤＯＳ／Ｖ製作”に感化され，アサスのＳＰ97を使った，低価格パソコンを作っちゃいました。これでＭＳＸ独占体制（？）が崩れてしまいましたが，未だにＭＳＸは現役です。

この曲の作成は，このパソコンで２曲目なのです。１曲目は，未完全な代物(しろもの)を送ってしまったので，いつかまた再送す

『MISTY BLUE～In the morning～』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== mb-morn.smc ====

; Filename "MB-MORN.SMC"
;---
; Misty Bule  - In the morning -
;               (C) ENIX
;
; Programmed : Wogota 'YOU'hei
;---Include
#include         <smfstd.smi>
#include         <smf_gm.smi>
#include         <rol_gs.smi>
;---Init.
#music-name      "Misty Blue [In the morning]"
#copyright       "(C)ENIX/Music(C)Yuzo Koshiro"
#memo            "Composed by Yuzo Koshiro"
#programmer      "Wogota 'YOU'hei"
#instrument      "Roland GS (VSC-55)"
;---
#division                96
#tempo                   92
#key                     4,1
#fadeout-speed           320
#fadeout-loop-count      2
#beat                    4/4,96,8
;---Track init.
#define tn:@{TRACK-NAME:?1} @z?2
#define eot:@%1 r1 @{rem:"End of Track"} @e
#define init:@<-1 @>+1 @[-10 @]+10 m0 i0 w127 r1
#define efct:r2 ${REVERB-DEPTH:?1} ¥
              r1 ${CHORUS-DEPTH:?2}
#define ef-not:r2 r1
#define st:@?A,??x @?B,8 r??C
#define ed:r116-??C @%1
;---
2          ${tn:"Drum (Bass D)"      ,1}
3          ${tn:"Drum (Hihat)"       ,10}
4          ${tn:"Drum (Snare D)"     ,10}
5          ${tn:"Main"               ,1}
6          ${tn:"Sub 1"              ,2}
7          ${tn:"Bass"               ,3}
8          ${tn:"Chord"              ,4}
9          ${tn:"Chorus"             ,5}
10         ${tn:"Sub 2"              ,6}
11         ${tn:"Chord 2"            ,7}
12         ${tn:"Decorate"           ,8}
13         ${tn:"Chord 3"            ,9}
14         ${tn:"Main detune"        ,11}
;---
2 @{rem:"GS Reset"}             ${ROLAND-GS-RESET:}      r8
2 @{rem:"Reset Controllers"}    ${RESET-ALL-CONTROLERS:}r8
2 @z10
;---
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 r8 r8
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14 ${init:} ${st:}
;---
2        @16      u100 p64 ${ef-not:}      ${ed:} @q0 q%5
3                 u100     ${ef-not:}      ${ed:} @q0 q%2
4                 u 60     ${ef-not:}      ${ed:} @q0 q%5
5  @@24,0@ 4 v100 u105 p58 ${efct: 90,10} ${ed:} @q1 q%6
6  @@ 8,0@ 6      u 90 p55 ${efct: 90, 0} ${ed:} @q1 q%1
7         @33 v105 u120 p64 ${efct: 55,45} ${ed:} @q1 q%5
8  @@16,0@ 0 v120 u100 p66 ${efct:127, 0} ${ed:} @q1 q%-7
9         @52 v 65 u100 p64 ${efct:110, 0} ${ed:} @q1 q%-3
10        @11 v 70 u110 p40 ${efct:110,15} ${ed:} @q1 q%2
11 @@ 1,0@80 v 70 u 95 p80 ${efct:  0,10} ${ed:} @q1 q%3
```

★影さん，グラサン（死語）でディスプレイはかなりキツイと思うぞ……。（東京都中央区・**島　憲司17歳**）……【**影**：フッあまいあまい。通常モードからディスプレイ見るモード，就寝モードまでありとあらゆるタイプを用意してあるのさ。風呂上がりに一杯モードもあるぞ。】

るつもりです。ですから，つぎに私の作成プログラムが載るとしたら，その曲でしょう，多分。

P.S. ゲーム・ミュージックCDではないのですが，“TEN PLANTS”は買って損はないですよ！

**★参考にしたもの**

・ミスティ・ブルー／古代祐三（ALCA-123）

HP-URL:
http://www.geocities.co.jp/Hollywood/4764/gm.htm
E-mail:wogota@geocities.co.jp

### GORRY先生より一言

**なつかしいですね。今ではこの曲を知っている読者もずいぶん減ってしまったのではないでしょうか。**

**MIDIな環境でも，ＦＭやＰＳＧでよく使った「ディチューン／技」は有効です。ただ，「音色パラメータに存在していることが多い」「エフェクターで効果をかけられる」などの理由で，あまりメジャーではないですね。**

## 共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.12Aです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），FreeBSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

```
12        @45 v 65 u127 p50 ${efct:120, 5} ${ed:} @q1 q%1
13        @48 v 50 u 60 p64 ${efct:  0, 5} ${ed:} @q1 q%1
14        @ 6 v 70 u105 p70 ${efct:  0, 0} ${ed:} @q1 q%6
;---SPB
@s1,0, 12,3,5, 100,7,0, 272,30,-30, @e
@s2,0, 96,4,-20, 192,40,-60, @e
@s3,0, 48,5,-5, 96,15,-20, 480,20,-60, @e
@s4,0, 384,90,-90, @e
@s5,0, 24,5,10, 480,60,-40, @e
@s6,0, 16,1,0, 8,8,-64, 6,6,-32, 18,18,-127, @e
;---etc
#define drum:${NRPN-DRUM-PITCH: ?1,?2,64} r64 ¥
           ${NRPN-DRUM-LEVEL: ?1,?3,64} r64 ¥
           ${NRPN-DRUM-REVERB:?1,?4,64} r64 ¥
           ${NRPN-DRUM-CHORUS:?1,?5,64} r64
#define rev:${REVERB-DEPTH:?1}
#define sw:sw6,?1
#define d1:q%0 c+ w90 [[<b>] q%-6 w105 c+ ?1] w127
#define d2:q%0 ?1 8 w95 q%-6 [[?1 ?2]] w127
#define a1:<a(127)>c+eg+8+2
#define ch1:|:8 [g+0&]bg+ :||:6 [f+0&]af+ :| ¥
           |:?1 [g+0&]bg+ :|
;---
; Bass Drum
2 ${drum:36,62,110,30,10}
2 o2 l8
2 r8.|:0
2 |:6 r1 :|
2 |:6 c4.]c[r4.c :|
2 |:15 c4.c :|]]c4[[r4
2 |:12 r1 :|
2 :|${eot:}

; Hihat
3 r16 ${drum:42,67,95,0,15}
3 o2 l8
3 r8|:0
3 |:6 r1 :|
3 |:27 ]f+[f+f+(105)f+(95) :|f+(115)4r4
3 |:12 r1 :|
3 :|${eot:}

; Snare Drum
4 r8 ${drum:38,61,110,127,5}
4 o2 l8
4 r16|:0
4 |:5 r1 :|r2.d8r8
4 |:3 r4.]d[r2 r2d4r4 :|
4 |:8 r2d4r4 :|
4 |:12 r1 :|
4 :|${eot:}

; Main & detune
14 ${BENDER-RANGE:32} @b24
5,14 o5 l8
5,14 ed+<|:0
5,14 |: b2.>ed+< b2>c+<bag+ a2..g+16a16
5,14 a2g+4f+4 g+1 : r2.>ed+< :| r2.g+a>
14 [
5,14 g+4f+4g+.b.a d+4c+d+d+2 g4f4g.b-.a- g1
5  g4a4b4>c+4< b4.aa2 g+2f+2 g+2..${rev:127}q%-6 l16 ab>
14 g4a4b4>c+4< b4.aa2 g+2f+2 g+2..@b12       q%-6 l16 ab>
5,14 |:4 ${d1:2.}<ab> : ${d1:8}<b8>${d2:e,4.}<ab> :|
5,14 ${d1:8}<b8>${d2:e,2}
5,14 l8 ${d2:c+,8}<ba${d2:g+,8}f+e
5,14 ${d2:f+,2+8} q%6ef+ ${d2:f+,1-8}
5  r2.${rev:90} ed+<
14 r2.@b24 ]    ed+<
5,14 :|${eot:}

; Sub 1
6 o4 l8 ${BENDER-RANGE:32}
6 r4 |:0 v95
6 |: e1 d2c+2 c1 <b2>e2 : g+1 r1 :| c+1 r1
6 v105 g+2+8f+<b>d+ d+1 @b12 g2g.b-.a- g1
6 g4a4b4>c+4< b4.aa2 @b0 ]]d+2d+2[[ f1
6 |:12 r1 :|
6 :|${eot:}

; Bass
7 o2 l4
7 r4|:0
7 |:6 r1 :|
7 e.e2e8 d2c+2 c.>c.<c< b2>e2 <a.>a.<a g+2>c+2
7 f+.f+8<b2> e.e8e2 f.f8<b-.b-8> e-.e-8e-.e-8
7 e.e8a.a8 d.d8d.d8 d+.d+8g+.g+8 c+1
7 |:12 r1 :|
7 :|${eot:}

; Chord
8 o3 l8
8 r4|:0
```



★来月のOFは「おっさんフェスティバル」に決定!!（大阪府河内長野市・**よっち15歳**）……【**影**：ああ，また決定されてる。しかし，おっさん。なんだか暑苦しいなあ。あ，ここにもひとり。**編集長**：…ん?**影**：あ，なんでもないですよ。ちゃんと仕事やってますからね。】

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

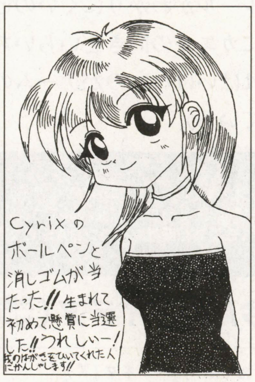
E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

評…下描きナシって…(つぐ美)

by 鈴木真理子



評…これからもヨロシクじゃ(Dr.D)

by 夏夕樹

評…ダ…ダニ?バ…バ○サンを(影)

by 旭野夕海

```
157 : 8 |: e(127)g+b>c+8+2< d(127)f+g+bc+(127)fg+b c(127)d+f+a8+2
158 : 8 <b(127)>df+ae(127)g+b>d< ${a1:} : ${a1:} :|
159 : 8 <g+(127)b>df+c+(127)eg+a
160 : 8 ] f+(127)a>c+e<<b(127)>d+f+a e(127)g+b>q%0d+q%-7d+<g+b>c+<
161 : 8 f(127)a->ce-<<b-(127)>dfa- e-(127)gb->cdc<b-g
162 : 8 e(127)gb>dec+eg< d(127)f+a>c+<d(127)f+ab
163 : 8 d+(127)f+a+>c+<g+(127)>cd+f+< c+(127)fg+>c+<c+(127)2
164 : 8 u127 q%-20 < |:4 f+a>c+e8+2< b>df+a8+2< :|
165 : 8 |:3 r1:| b1> q%-7 u100
166 : 8 :|${eot:}
167 :
168 : ; Chorus
169 : 9 o6
170 : 9 r4|:0
171 : 9 |:4 r1 :| p100 q%-10 sv1,256 l8 e<g+e<bg+2+2.r4
172 : 9 |:14 r1 :| p64 q%-2 sv2,256
173 : 9 l2 > |: f+.<f+4+1> : f+.<f+1>e4 :| f+.<f+4+1
174 : 9 q%4 sv3,256 l0 ]
175 : 9 f+&a&>c+2<f+&a&>c2< f+&a&b1 f+&a&b1+2 r2< [
176 : 9 :|${eot:}
177 :
178 : ; Sub 2
179 : 10 o6 l1
180 : 10 r4 |:0
181 : 10 |:6 r :|
182 : 10 e r4d4c+2 c< b2>e4d4 c+ r
183 : 10 |:20 r :|
184 : 10 :|${eot:}
185 :
186 : ; Chord 2
187 : 11 o5
188 : 11 r4 |:0 l8 ${sw:256} z12
189 : 11 [ ${ch1:7} [g+0&]b ${sw:768} g+2r8 ${sw:256}
190 : 11 ${ch1:10} l16 z ]
191 : 11 f+a>c+e8<g+eg+ f+8d+8f+d+<b>d+
192 : 11 d+g+b>d+8<g+d+g+ d+g+b>c+d+c+<bg+
193 : 11 fa->ce-8<ge-g f8d8fd<b->d |: ga-b->c8<ge-g :|
194 : 11 gab>dd<gdg b>c+eg8c+<a>c+< f+ab>c+8<af+a d+f+ab8f+d+f+
195 : 11 d+g+a+>c+8<g+d+g+ g+>cd+f+8c<g+>c< c+fg+>c+8<fc+f
196 : 11 ${sw:768} c+2
197 : 11 |:12 r1 :|
198 : 11 :|${eot:}
199 :
200 : ; Decorate
201 : 12 o4 l0 z24
202 : 12 r4 |:0
203 : 12 |:12 r1 :|
204 : 12 r1+8 sv4,256,-1 b&>d+8<g+&b8d+&g+8<b&>d+8<g+&b8d+&g+8>
205 : 12 r1+4 sv4,256,-1 b-&>d8<g&b-8e-&g8<b-&>d8<g&b-8e-&g8>
206 : 12 r1+4 sv4,256,-1 d&f+8<a&>d8<f+&a8d&f+8<a&>d8<f+&a8>>
207 : 12 r8 |: 14 r1 :|
208 : 12 :|${eot:}
209 :
210 : ; Chord 3
211 : 13 o4 l0 sv5,256
212 : 13 r4 |:0
213 : 13 |:20 r1 :|
214 : 13 |:4 a&>c+&e&f+1< a&b&>d+&f+1< :|
215 : 13 [ f+&a&>c+2<f+&a&>c2< f+&a&b1 f+&a&b1+2 r2 ]
216 : 13 :|${eot:}
217 :
218 : ; Misty Blue  - In the morning -
```

以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。

| Trk: | Total: | LP Start: | LP End: | LP Total |
|---|---|---|---|---|
| 1: | 0mc | | | |
| 2: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 3: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 4: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 5: | 25906mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 6: | 25959mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 7: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 8: | 25583mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 9: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 10: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 11: | 25621mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 12: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 13: | 25960mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |
| 14: | 25906mc | 232mc | 12520mc | 12288mc |

| | 1 | 6 | 11 | 16 | 21 | 26 | 31 | 36 | 41 | 46 | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | ..... | ..PU7 | .X69U | F.3L9 | 1PW.W | D2.RH | 46.9L | EP48J | C36AW | U.N09 | DAEB |
| 50 | .KL.X | TBY18 | 5YU73 | NP.AR | J6XW. | ...0G | T7E6. | G..60 | 9NE3Z | S..5H | E844 |
| 100 | K5FWW | ...5L | UUYP6 | ..064 | 09TUM | TW38S | WC6.. | 308X7 | GC..U | .8TUY | 2FA4 |
| 150 | K9..Y | 3ESDH | LY1KJ | R..K3 | Z988N | X..6D | 6RNX. | .CF4B | 514PR | Z5R.. | 4CD3 |
| 200 | ND1CE | CMP.. | RD1HZ | J.... | ..... | ..... | ..... | ..... | ..... | ..... | 62B5 |
| Total | JTFHZ | TFMXL | 9B38H | 8686R | U8M9L | D7TM0 | 5WB73 | 9WUPR | N46WK | EL3Z2 | EA13 |

★いのさんの新しいペンネームはアントニオいのりんがいいと思うにょ☆（神奈川県横浜市・**みるきぃぷりん☆25歳**）……【**影**：お，みるきぃ君も考えてくれたぞ。修飾語がついてる(笑)。ところで，みるきぃ君のPNの☆を塗りつぶしてもいいかな(笑)?】

マイコンBASICマガジン

# 明日のスター・プログラマー

## 創刊200号記念 プログラム・コンテスト 8月号中間集計報告

**影**：プログラム・コンテストもたけなわとなってきましたが，8月号の集計を見てみましょう。

**編**：「黄金の夢」が強いですね。プログラムは長いですが，しっかりとした出来なのが人気の理由でしょうか。

**Dr.D**：読者の目は鋭いというところかな。きっちり作ったものは評価されるというわけじゃ。リストが長くても，読者を打ち込む気にさせるほどの内容なら問題ないゾ。

**つぐ美**：ポケコンがかなり苦戦しています！　ポケコン・ユーザーはがんばって投稿してくださいね。

| 順位 | エントリーNo. | タイトル | 氏名（年齢） | 票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ⑧-1 | 黄金の夢 | れっつ（15歳） | 317 |
| 2 | ⑧-2 | でばぐ | 数田尚弘（23歳） | 112 |
| 3 | ⑧-9 | カニメデ | 雨蛙（25歳） | 111 |
| 4 | ⑧-11 | GLOBE | 道植洋介（14歳） | 109 |
| 5 | ⑧-6 | TIME PILOT TOWNS | Dr.TOWNS（？歳） | 107 |

（8月3日現在の集計結果です）

## 今月はもう一歩のところでしたで賞

**●PC-9801用「隕石　隕石　大突進！」／伊東哉和**

（**編**：障害物をひたすらよけるゲーム。マウスで操作するのが特徴ですが，マウスならではの工夫がほしいところ。逆に，キーボードでの操作だけに特徴づけてゲーム内容を決めてしまうのもいいと思います）

**●PC-9801用「簡易CD Player for DOS-BASIC」（実用）／KETA**

（**Dr.D**：BASICでCDを演奏してしまおうというアイデアはなかなかじゃが，拡張サウンド・ドライバではなくMSCDEXのファンクションを使えばかなり汎用的になると思うがどうかな？　よく調べてプログラムしているのは感心じゃ）

**●PC-9801用「カンガエル」／雨蛙**

（**影**：ブロック崩しにパズル要素を加えたゲームで，なかなか考えさせられる内容だけど，ルールがわかりにくいのと，弾を撃つのにカエルの向きをいちいち上に変えなければいけないのがゲームのテンポを崩している）

## 投稿ありがとう

よっち／佐藤洋司／Naokiti／鹿又清貴／野上大輔／宮成敏裕／Resphonia／辰巳純一／小倉邦治／はりまお／妹山喜次郎／小太郎／ABCP／KETA／松江祐輔／栗原幸保／aeka／サダハル／藪田真治／高野伸彦／平野浩樹／木村靖史／平石徹哉／浜本晶彦／堀川一之／有沢　治／Kuro／杉田隆美／夏野永治／nishi／高橋道晃／児玉雅行／シンアイクラブ

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

# マジック・ボックス

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

## 今月のワンポイント・テクニック

Windows95（DOS/V）用

### Qbasicを簡単に起動させる方法

①<スタート>ボタン上で右クリック→<開く>→<プログラム>フォルダを開く。
②ここに，Qbasic.comへのショートカットを作成し，「Qbasic」という名前にする。
③それを右クリック→<プロパティ>→<プログラム>タブを開く。
④「作業ディレクトリ」欄に，Qbasicのヘルプファイルがインストールされたディレクトリのパスを入力。
⑤「バッチファイル」欄に「US」と半角で入力。
⑥「プログラム終了時にウィンドウを閉じる」にチェック。
⑦<OK>を押してからすべてのウィンドウを閉じる
⑧今度は，<スタート>ボタンをクリック→<プログラム>→<Qbasic>をクリックすると，QBasicが起動し，終了時には自動的にウィンドウが閉じるようになり，非常に便利です。

▲by 鈴木善也

### PC-9800シリーズ
N88-日本語BASIC (86) DOS/DISK-BASIC

### リセットをかけます

①すべてのCPUで使用可能
```
10 A=0:DEF SEG=&HFFFF:CALL A
```
②CPUが286以降のみ使用可能
```
10 OUT &HF0,0
```

**補足**

286以降の場合は②を使った方がよいらしいです。

286以前では②を実行してもなにも起こらないので（VM21のみ286以前なのにポートF0が存在していてハングアップする）②の後に①を実行すればよいと思います。

▲by SHOMI

### ファンクションキーをもっと便利にしよう！

対応機種：PC-9801シリーズ互換機
対応言語：N88-日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC用

load，save，list，runなどの命令はファンクションキーを使っている人が多いと思います。それをもっと便利にするテクニックです。

```
1 KEY 1,CHR$(7)+"load "+CHR$(34)
2 KEY 4,CHR$(21)+"list "
3 KEY 5,CHR$(21)+"run"+CHR$(13)
4 KEY 6,CHR$(7)+"save "+CHR$(34)
5 KEY 9,CHR$(21)+"edit ."+CHR$(13)
6 NEW '  ↑ｺｺｶﾞ ﾜﾝﾃｸ
```

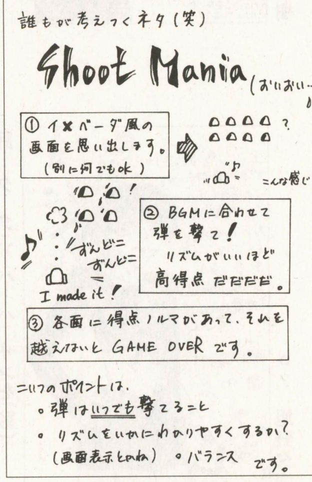
このプログラムを実行すると，CHR$(7)により，ロード，セーブのときにBeep音がなります。セーブするのをロードしてしまった，ロードするのをセーブしてしまったなどの悲惨なことを少しは防げるかも…。

また，CHR$(21)により，カーソルのある行を消去してくれます（これは，便利！）。よって，一度は誰でもやったことのある(?) save "run などのマヌケなことを防げます。

DOS-BASICの場合，AUTOEXEC.BATにこのプログラムを実行するようにしとくといいでしょう。

▲by 松江祐輔

## 今月のアイデア（投稿をお待ちします）




▲by tanakanat

## ◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

**■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 電　気　店 | ¥16,000 | マイコンBASICマガジン | ¥6,120 |
| ラジオの製作 | ¥ 8,400 | OAビジネスパソコン | ¥6,800 |
| 電波新聞縮刷版 | ¥82,000 | | |

**■ 年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

**◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆**

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，**着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。**
**お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください） 00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金 特殊取扱

通信欄

| ※ 定期購読誌名 | *新規 継続 | 購読期間 | 送金額（送料当社負担） |
|---|---|---|---|
| | | 年 月号より 年間 | 円 |

| 御希望誌・ソフト・グッズ名 | 冊数 | 送金額（送料共） |
|---|---|---|
| | | 円 |
| | | 円 |

フリガナ
送付先住所
□□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

# 払込票兼受領証

口座番号 00150-3-51961（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

# 電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 図解エレクトロニクス工作⑩ | 1,835円 | 〒310円 | 通信サービスのしくみ | 2,039円 | 〒310円 |
| LAN対応データベースの構築ガイド | 2,854円 | 〒310円 | デジタルＩＣのすべて | 1,937円 | 〒310円 |
| ロータス・アプローチ96活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | DVD & DVC 入門基本18章 | 1,529円 | 〒310円 |
| Windows 95 活用ガイド | 1,631円 | 〒310円 | オール・アバウト・ウォーザード | 1,509円 | 〒310円 |
| ロータス・ワードプロ96活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | ビジュアルＢＡＳＩＣ講座 | 1,988円 | 〒310円 |
| 新ビデオ技術ハンドブック | 2,345円 | 〒310円 | 衛星のすべて（改訂版） | 1,988円 | 〒310円 |
| マルチメディアの基礎技術 | 2,039円 | 〒310円 | エレクトロニクス用語辞典・改訂版 | 4,689円 | 〒380円 |
| ＳＥのための情報・システム工学入門 | 2,039円 | 〒310円 | パソコン認定試験合格対策試験問題集３級・４級 | 2,039円 | 〒310円 |
| ＶＴＲのすべて増補改訂版 | 2,141円 | 〒310円 | 衛星放送の越境と自由化 | 1,529円 | 〒310円 |
| ＴＶのすべて改訂版 | 1,988円 | 〒310円 | JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ | 3,975円 | 〒240円 |
| マイクロAccess 95活用ガイド | 1,835円 | 〒310円 | アマチュア無線受験マニュアル | 1,988円 | 〒380円 |
| 新オシロ・ロジアナ入門講座 | 2,243円 | 〒310円 | ＣＤ技術のすべて | 2,039円 | 〒310円 |
| まんが電気学入門増補改訂版 | 1,325円 | 〒310円 | 新トランジスタと半導体入門基本18章 | 1,631円 | 〒310円 |
| 図解コンピュータ基礎工学入門 | 1,937円 | 〒310円 | たのしい電子工作④ | 1,580円 | 〒310円 |
| マイクロコンピュータのすべて | 1,937円 | 〒310円 | これから始める人の電気学入門講座 | 1,937円 | 〒380円 |

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 東京本社 | 03-3445-8201（ダイヤルイン） | 関東総局 | 0273-26-3206 | 広島支局 | 082-228-5581 |
| 大阪本社 | 06-203-3361 | 静岡支局 | 054-289-0121 | 高松支局 | 0878-61-3111 |
| 西部本社 | 092-431-7411 | 新潟支局 | 025-245-2526 | 鹿児島支局 | 099-226-3630 |
| 名古屋支局 | 052-261-4541 | 松本支局 | 0263-36-2266 | | |
| 札幌支局 | 011-641-5591 | 金沢支局 | 0762-63-8661 | | |
| 仙台支局 | 022-227-7211 | 京都支局 | 075-221-8021 | | |

キリトリ線

## ★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

| 機種名 | プログラム名 | 氏名 | 住所 | TEL番号 |
|---|---|---|---|---|
| | | | 〒 | |
| | | 年齢　　歳 | | 応募年月日　年　月　日 |

マイコンBASIC

応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

**電波新聞社**

月刊
**マイコンBASICマガジン**
編集部⑩

200号記念キャンペーン応募用

| | | | |
|---|---|---|---|
| ご住所（ふりがな） | 〒　都・道　府・県 | | |
| 電　話 | －　－ | | |
| ご氏名（ふりがな） | | 年　齢 | 歳 |
| | | 性　別 | 男・女 |
| 職業： | | 勤務先または学校名： | |
| 本誌を　毎月・時々・初めて読む | | 何人で読みますか　（　）人 | |

お楽しみプレゼント⑩応募欄

＊251ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

### 創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄

（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

| 1 | | 2 | | 3 | |
|---|---|---|---|---|---|

キ リ ト リ 線

# 月刊マイコンBASICマガジン⑩ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン＿＿＿＿
Windows環境にある(98 95 3.1)　ない
周辺機器＿＿＿＿
ゲーム機＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン＿＿＿＿
周辺機器＿＿＿＿
ゲーム機＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●別冊付録「DOS/V製作」でとりあげてもらいたい内容は？

●好きなソフトハウスは？＿＿＿＿

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

| 広告資料番号 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

キ リ ト リ 線

| | 掲載ページ | 資料請求番号 |
|---|---|---|
| ♠ハード／アクセサリ | | |
| NEC | 表2〜前付カラー3 | 1 |
| ◆メディア | | |
| ソニー | 表4 | 2 |
| ♥ソフト | | |
| 富士通ミドルウェア | 前付カラー12 | 3 |
| セガ・エンタープライゼス | 中付カラー155 | 4 |
| 光栄 | 中付カラー156〜157 | 5 |
| アートディンク | 中付カラー158〜159 | 6 |
| エムスリイエンタテインメント | 中付カラー160 | 7 |
| SPS | 中付カラー161 | 8 |
| システムソフト | 中付カラー164 | 9 |
| 日本ファルコム | 記事中カラー207, 表3 | 10 |
| ★レコード関連 | | |
| コナミレーベル | 中付カラー162 | 11 |
| テイチク | 記事中カラー209 | 12 |
| ◆学校関連 | | |
| 代々木アニメーション学院 | 前付カラー13 | 13 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 前付15 | 14 |
| 日本ゲームソフト学院 | 前付20 | 15 |
| ♣中古基板販売 | | |
| キョーワインターナショナル | 後付268 | 16 |
| 別冊付録DOS/V製作 | | |
| アイラブPCライフ 事務局 | | 17 |
| ロケットサポートセンター | | 17 |
| ピーシーショップ ピーテン | | 17 |
| 国際産業技術 | | 17 |

受付/月～日曜日：10時～17時（祝祭日含む）

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約·ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル(無料)で。 0120-556055

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料が含まれております。(ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。) ●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。(なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。) ●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問·ご相談は、「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL：047-380-6441 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

セガPCホームページ　http://www.sega.co.jp/sega/pc

開発·発売/ SEGA™ 株式会社セガ·エンタープライゼス

KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
インターネットに
権謀術数が渦巻く。
※画面写真は開発中のものです。
ネットワークで戦国を制せ――
信長の野望®
Internet
10/2発売
Windows® 95/Windows NT® 4.0版
価格 7,800円
▼最新情報はホームページで
http://www.koei.co.jp/
生き残りをかけた大名対大名の外交戦略が、いまネットワークに実現。特定のプレイヤーと会話ができる書状システムで、同盟、裏切り、偽文書といった戦国大名の虚々実々の駆け引きが楽しめる。刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム、テンポのよいゲーム展開を約束する同時ターン制。100万人の支持を誇る歴史シミュレーションゲーム、ついにネット世界へ。
光栄ブースでネットワーク対戦を体験しよう!
東京ゲームショウ'98秋
会 場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00〜17:00
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合、(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594 ゴーゴーサンゴクシ (月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝・祭日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

これらの商品は、全て当社にて動作確認済みです。 Windows®98対応

# パソコンゲームの神髄ここにあり。

光栄の本格派ゲーム群 好評発売中

## 英雄の史実上の戦争が甦る。戦術でプレイする三國志!

20th Anniversary 20周年記念特別作品

歴史シミュレーションゲーム

### 三國志VI パワーアップキット

Windows®95／Windows NT®4.0版:価格6,800円

▼『三國志VI』本体にパワーアップキットをプラス!

**三國志VI withパワーアップキット** Windows®95／Windows NT®4.0版:価格15,800円

<攻略本>

●三國志VI マスターブック 1,600円・9月下旬発売 ●三國志VI ハンドブック 上 下 各2,000円・発売中

<歴史ポケットシリーズ・三国志武将列伝>

●趙雲伝 放浪の子竜:大場 惑・著700円・9月上旬発売 ●周瑜伝 上 下 :今戸榮一・訳編 各690円・発売中

## モンゴル世界戦略の鍵 "東西文化の交流"を再現!

20th Anniversary 20周年記念作品

歴史シミュレーションゲーム

### チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

Windows®95／Windows NT®4.0版:価格9,800円

<攻略本> ●チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿、 ハンドブック 2,000円・発売中

## 友情、葛藤、恋、青春——。あざやかなる幕末世界!

20th Anniversary 20周年記念作品

リコエイションゲーム

### 維新の嵐® 幕末志士伝

Windows®95 版:価格9,800円

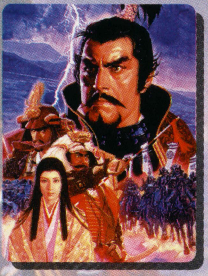
<攻略本> ●維新の嵐・幕末志士伝 ハンドブック 2,200円・発売中

<歴史ポケットシリーズ> ●爆笑新撰組 570円・発売中

## きみの手が刻む、新たなる乱世の息吹。

### 信長の野望® 将星録 with パワーアップキット

歴史シミュレーションゲーム

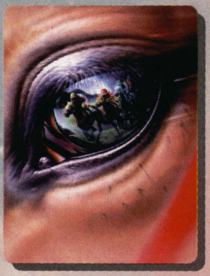


Windows®95 版:価格13,800円 ●パワーアップキット単体:価格5,800円

## 馬主の醍醐味、ここまで深くなる。

### Winning Post 3 with パワーアップキット

競馬シミュレーションゲーム



Windows®95 版:価格13,800円 ●パワーアップキット単体:価格5,800円

## 不朽の名作、いまふたたび。

光栄 エクセレント・コレクション

20th Anniversary 創立20周年

**20周年記念特別価格** 好評発売中

Windows®95／Windows NT®4.0版

**各・5,800円**

NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ARTDINK

こんな職人に囲まれて、
幸せだと思いなよ、なぁ、カントク。

# はなまる工務店
めざせ！日本一の現場監督

舞台は賑やかな建設現場。
いままでのシミュレーションゲームとはちょっと違います。
配管工に外装業、設備に骨組。大勢の職人さんたちが動いている姿を眺め、
彼らがヘソを曲げずに仕事をするように、段取りを組む。
あなたは現場監督として、ビル建設をやり遂げてください。

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会
●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

Windows®98対応

「みんな！今回の現場も
きっちり仕上げよう！」

## 其の一

### ゲームの主な舞台は

ビルの建設現場。さまざまな職人たちといっしょにビルを建設していきます。プレイヤーは現場監督として、段取りをきちんと組んで、職人たちを効率よく動かしてください。職人たちが疲れていたり、機嫌をそこねてしまうと、作業が滞ってしまいます。中には現場から帰ってしまう職人もいるので、注意が必要です。

「この壁の色つや・・・
自分の腕に我ながら
ほれぼれするぜ」

## 其の二

### 職人たちは

プロフェッショナルばかり。段取りが適切なら、チャキチャキと仕事を進めてくれます。でも、職人たちの吹き出しの色が変わったら要注意。「いろんな業者が集まりすぎちゃ、仕事ができない」とか、「床もできてないんじゃ、配線の仕事はできねぇよ」など、どこかに文句がある証拠です。現場に指示を出して、仕事のしやすい環境にしてください。

「頼んでいたはずの
空調業者さん、まだ
来てないんですけど・・・」

## 其の三

### ビルを建設することで

あなただけの街もできあがります。プレイヤーが建設したビルは、タウンマップに登録されます。街並みを眺めるもよし、ビルの中に入って、ビルの利用者とお話するもよし。利用者のお話がビル建設の思わぬヒントになることもあります。それに、プレイヤーの建設実績によって、イベントが起きるかもしれませんよ。

「たのむぜ、
監督さんよ」

**遊び方は2種類。**

自分だけの街を作るシングルマップと、
８種類のマップを順番に攻略する
キャンペーンマップがあります。
キャンペーンマップはひとつのマップをクリアするたびに、
だんだんと難しくなっていき、できることも増えていきます。

現場カントク・シミュレーションゲーム「はなまる工務店」

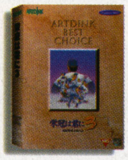
# 1998年10月2日（金）発売予定
# 予定標準価格10,800円（税抜）

●対応OS:Windows®95日本語版、Windows®98日本語版●対応CPU:Pentium®166MHz(200MHz以上推奨)●必要メモリ:32MB(48MB以上推奨)●ハードディスク空き容量:100MB以上●グラフィックボード:DirectDraw5.0以上対応ビデオメモリ2MB以上 800×600ドット256色表示●対応音源:DirectSound5.0以上対応PCM音源●メディアドライブ:4倍速以上のCD-ROMドライブ●入力機器:キーボード／マウス(Microsoft® IntelliMouse®対応)
※上記のスペックは変更になる場合があります。※画面写真は開発中のものです。

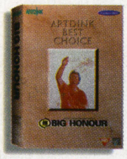
CD-ROM　HD HARD DISK ONLY

©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.

Windows®95/98対応であの名作が蘇ります。ARTDINK BEST CHOICEシリーズ



**栄冠は君に3**
高校野球シミュレーションゲーム
1998年9月25日発売
標準価格5,800円(税抜)



**BIG HONOUR**（ビッグ オナー）
ゴルフ人生シミュレーションゲーム
1998年11月発売予定
標準価格5,800円(税抜)

©ARTDINK.All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階　TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

!!!!!!!!!!!!!1998年秋 M3 & ZOOに乞うご期待!!!!!!!!!!!!!

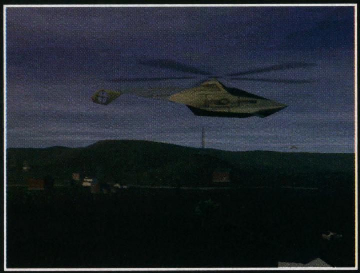
# ZOO&M3 ENTERTAINMENT

あの“GTA～ポリス野郎をぶっちぎれ!!”から半年、
3タイトル一挙リリース決定!!

# 緊急告知

"ATTENTION!"

10月2日（金）発売予定!!



3Dシューティングゲーム
BARRAGE™

大航海シュミレーションゲーム
創世紀1602
～Creation of New World～

11月2日（月）発売予定!!

11月27日（金）発売予定!!

リアルタイムコンバットストラテジーゲーム
COMMANDOS
～特殊工作大作戦～

なお、秘密の情報は次のURLでGETしてくれ
http://www.zoo.co.jp/himitsu/

㊙

新作ゲームモニタープレゼント

PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

1998年9月10日発売
予定標準価格5,800円(税別)

※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。
©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997 ©S.P.S1998
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

# コナミお宝ゲームミュージックコレクション

あの不朽の名盤が時を超えて甦る。これらを聴かずしてコナミゲームミュージックを語るなかれ。

**9.23 ON SALE**

KONAMI O·TA·KA·RA GAME MUSIC COLLECTION

宝

KONAMI

悪魔城ドラキュラ ベスト
KICA7901 ¥1,980 (tax in)

悪魔城ドラキュラ ベスト2
KICA7902～03 ¥2,980 (tax in)

パロディウスだ!
～神話からお笑いへ～
KICA7904 ¥1,980 (tax in)

矩形波倶楽部
KICA7912
¥1,980 (tax in)

XEXEX
コナミ矩形波
倶楽部
KICA7911
¥1,980 (tax in)

沙羅曼蛇
～Again～
コナミ矩形波
倶楽部
KICA7905
¥1,980 (tax in)

コナミMSX
スーパーベストアンティークス
メタルギア2 ソリッドスネーク
From MSX ゴーファーの野望 EPISODE II
From MSX スペースマンボウ
KICA7909～10 ¥2,980 (tax in)

SNATCHER
－ZOOM TRACKS－
KICA7906 ¥1,980 (tax in)

MIDI POWER
X68000コレクション Ver.2.0
KICA7908 ¥1,980 (tax in)

MIDI POWER X68000コレクション Ver.1.0
KICA7907 ¥1,980 (tax in)

## お宝グッズプレゼントキャンペーン

「コナミお宝ゲームミュージックコレクション」シリーズをどれでも5タイトルお買いあげの方全員に、

★お宝1.グラディウスオルゴール
★お宝2.ジャンカーキーホルダー

などなど、超(チョー)プレミアな「コナミお宝グッズ」を応募者全員にプレゼント!!

【応募要項】 封筒に、住所・氏名・年齢・職業を明記し、CD帯についている「お宝応募券」をどれでも5枚と、定額小為替200円を同封の上、下記の宛先まで郵送して下さい。

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前6-25-14
株式会社コナミミュージックエンタテイメント
「お宝グッズ」GET! 係

締切:98年11月末日(当日消印有効)

※まことに勝手ながら賞品はこちらにて決定させていただきます。
※賞品は発送をもって発表とかえさせていただきます。(発送は98年12月末予定)

☆商品にお関するお問い合わせは、下記「お宝グッズキャンペーン」協力店舗へお願い致します。

| | | |
|---|---|---|
| <北海道地区> | | |
| 札　幌 | アニメイト札幌 | 011-219-1223 |
| 札　幌 | 玉光堂四丁目店 | 011-231-5501 |
| 札　幌 | 玉光堂琴似店 | 011-643-4228 |
| 札　幌 | ヨドバシカメラ | 011-242-1010 |
| 札　幌 | アミューズ・スクエア | 011-242-1750 |
| 小　樽 | 玉光堂駅前店 | 0134-34-3388 |
| 旭　川 | 玉光堂旭川店 | 0166-26-6181 |
| 苫小牧 | RSウエスト | 0144-34-9743 |
| <東北地区> | | |
| 青　森 | (株)成田本店 | 0177-22-2431 |
| 弘　前 | アニメディア・ブランコ | 0172-32-8648 |
| 弘　前 | (株)日弘楽器 | 0172-34-4822 |
| 盛　岡 | 村定楽器店 | 0196-22-2063 |
| 秋　田 | 画門 | 0188-89-3260 |
| 山　形 | アニメっこ | 0236-24-7778 |
| 仙　台 | マルゲ屋仙台店 | 022-712-4787 |
| 仙　台 | ヨドバシカメラ仙台店 | 022-295-1971 |
| 福　島 | (株)三野屋福島店 | 0245-24-1166 |
| 福　島 | FANGS | 0245-21-4116 |
| いわき | (株)天地堂本店 | 0246-24-1141 |
| 郡　山 | (株)三野屋郡山店 | 0249-22-7797 |
| 会津若松 | サトウ・プレゼンス | 0242-27-9291 |
| <関東・甲信越地区> | | |
| 土　浦 | 三光社 | 0298-21-2087 |
| 水　戸 | 石丸電気(株)水戸店 | 029-224-0020 |
| 水　戸 | 石丸電気(株)ビッグワン | 029-255-1401 |
| つくば | 石丸電気(株)つくばソフト館 | 0298-51-1400 |
| 牛　久 | 石丸電気(株)牛久店 | 0298-74-6111 |
| 大田原 | 正美堂 | 0287-23-5571 |
| 高　崎 | アニメイト高崎店 | 0273-23-7598 |
| 柏 | ギンセイ・スカイプラザ店 | 0471-63-9102 |
| 千　葉 | (株)山野楽器千葉店 | 043-225-3861 |
| 千　葉 | ラオックス千葉店 | 043-222-0048 |
| 大　宮 | THE NACK5 TOWN | 048-647-0795 |
| 熊　谷 | 加藤電器商会 | 0485-21-0832 |
| 加　須 | コメット加須店 | 0480-62-1775 |
| 所　沢 | 上新電機ディスクピア所沢店 | 0429-25-1911 |
| 上　尾 | チルコポルト上尾店 | 048-777-2277 |
| 上　尾 | マスヤ上尾西口店 | 048-773-1751 |
| 久　喜 | 石丸電気(株)久喜ビッグワン | 0480-26-1400 |
| 松　本 | ライオン堂高宮本店 | 0263-26-9234 |
| 新　潟 | 石丸電気(株)新潟店 | 025-243-1401 |
| 新　潟 | 上新電機にいがた一番館 | 025-241-3711 |
| 新　潟 | ヨドバシカメラ新潟店 | 025-249-1010 |
| 三　条 | マックムジークフェライン | 0256-35-6561 |
| 川　崎 | ヨドバシカメラ京急川崎駅前店 | 044-221-1010 |
| 横　浜 | ソフトイン・ディオ　ヤマギワ | 045-261-8621 |
| 横　浜 | アニメイト横浜店 | 045-453-6990 |
| 横　浜 | AVS音楽館シアル店 | 045-311-1745 |
| 横須賀 | ヤジマレコード三笠店 | 0468-22-3232 |
| 本厚木 | タハラ本店 | 0462-22-2725 |
| 厚　木 | ほていや | 0462-23-3851 |
| 戸　塚 | ハマヤレコード戸塚東口店 | 045-881-8233 |
| <東京地区> | | |
| 新　宿 | アニメック | 03-3354-2264 |
| 渋　谷 | (株)山野楽器東急東横店 | 03-3477-4574 |
| 銀　座 | (株)山野楽器本店 | 03-3562-5051 |
| 秋葉原 | (株)石丸電気2号館 | 03-3257-1200 |
| 秋葉原 | (株)石丸電気3号館 | 03-3257-1300 |
| 秋葉原 | イシマルソフトワン | 03-3251-5555 |
| 秋葉原 | ヤマギワソフト館 | 03-3253-2111 |
| 秋葉原 | (株)石丸電気本店 | 03-3255-1500 |
| 秋葉原 | ロケットソフトセンター | 03-3257-0017 |
| 秋葉原 | A&Vソフトセンターゼット | 03-3251-7004 |
| 北千住 | アニメイト北千住店 | 03-3879-6796 |
| 池　袋 | (株)山野楽器池袋パルコ店 | 03-3987-0505 |
| 池　袋 | (株)五番街 | 03-3985-6824 |
| 池　袋 | アニメイト池袋店 | 03-3988-1351 |
| 錦糸町 | アニメイト錦糸町店 | 03-5608-0850 |
| 八王子 | アニメイト八王子店 | 0426-28-0022 |
| 八王子 | まんが王 | 0426-45-9121 |
| 八王子 | G-HOUSE駅前店 | 0426-56-6311 |
| 八王子 | G-HOUSE本店 | 0426-48-6311 |
| 立　川 | まんが王 | 0425-25-2178 |
| 吉祥寺 | (株)山野楽器吉祥寺サンロード店 | 0422-21-3610 |
| 吉祥寺 | アニメイト吉祥寺店 | 0422-22-5059 |
| 町　田 | 鈴木楽器店 | 0427-26-9811 |
| 町　田 | 鈴木楽器店町田中央店 | 0427-28-6181 |
| 町　田 | タハラ町田ジョルナ店 | 0427-22-3633 |
| 町　田 | アニメイト町田店 | 0427-21-6871 |
| <東海・中部・北陸地区> | | |
| 浜　松 | イケヤ文楽店高林店 | 053-471-7550 |
| 浜　松 | イケヤ文楽店高台店 | 053-438-1910 |
| 浜　松 | イケヤミュージックマート店 | 053-453-5550 |
| 浜　松 | ディスクピア浜松店 | 053-457-3711 |
| 浜　松 | アニメイト浜松店 | 053-458-0031 |
| 豊　橋 | ヤマト楽器精文館店 | 0532-55-8811 |
| 豊　橋 | 名豊ミュージック豊橋店 | 0532-55-5754 |
| 一　宮 | 中川商店 | 0586-72-2754 |
| 名古屋 | アニメイト名古屋店 | 052-453-1322 |
| 名古屋 | マルゲ屋名古屋店 | 052-583-2970 |
| 名古屋 | ペーパームーン野並 | 052-892-3485 |
| 名古屋 | ヤマギワソフトメディアパーク店 | 052-265-2111 |
| 名古屋 | ヤマギワソフトメルサ館 | 052-582-2022 |
| 名古屋 | GROOVE!本店 | 052-671-8989 |
| 大　垣 | 新星堂大垣店 | 0584-75-6193 |
| 四日市 | シェトク白揚四日市 | 0593-55-9700 |
| 富　山 | フクロヤ二口店 | 0764-91-3360 |
| 富　山 | フクロヤ上飯野 | 0764-52-0871 |
| 高　岡 | フクロヤ戸出 | 0766-63-6660 |
| 金　沢 | アニメイト金沢竪町店 | 0762-62-8333 |
| 金　沢 | GROOVE!金沢本店 | 0762-60-9602 |
| <近畿地区> | | |
| 日本橋 | 上新電機ディスクピア日本橋店 | 06-634-1161 |
| 日本橋 | ヤマギワソフト大阪店 | 06-643-3331 |
| 日本橋 | ニノミヤ本店 | 06-643-5116 |
| 日本橋 | ニノミヤAVION | 06-643-2731 |
| 日本橋 | あにまにあ日本橋店 | 06-641-5590 |
| 阿倍野 | アニメイト阿倍野ベルタ店 | 06-643-5818 |
| 梅　田 | マルゲ屋梅田店 | 06-359-7751 |
| 梅　田 | 上新電機ディスクピア梅田店 | 06-361-1181 |
| 梅　田 | 上新電機ディスクピア阪急三番街 | 06-374-3311 |
| 梅　田 | ナカイ楽器 | 06-376-0587 |
| 東大阪 | アニメイト布施店 | 06-729-3227 |
| 京　橋 | アニメイト京橋店 | 06-352-8864 |
| 上本町 | マルゲ屋上六店 | 06-775-9348 |
| 高　槻 | アニメイト高槻店 | 0726-76-1524 |
| 堺　東 | アニメイト堺東店 | 0722-32-6299 |
| 藤井寺 | 上新電機ディスクピア藤井寺店 | 0729-38-2111 |
| 京　都 | 上新電機ディスクピア京都店 | 075-323-1511 |
| 京　都 | アニメイト京都店 | 075-252-1460 |
| 京　都 | 喜久屋書店漫画館京都店 | 075-254-3555 |
| 京　都 | ビーバーレコード京極店 | 075-255-0734 |
| 京　都 | JEUGIA四条店 | 075-221-2541 |
| 京　都 | ゲーマーズ京都店 | 075-255-1770 |
| 奈　良 | 上新電機ディスクピア奈良店 | 0742-27-1111 |
| 奈　良 | 上新電機ディスクピア学園前店 | 0742-49-1411 |
| 奈　良 | アニメイト奈良店 | 0742-22-5026 |
| 神　戸 | 上新電機ディスクピア三宮店 | 078-231-2111 |
| 神　戸 | アニメイト三宮店 | 078-391-8155 |
| 川　西 | アニメイト川西店 | 0727-55-5995 |
| 姫　路 | アニメイト姫路店 | 0792-88-1323 |
| 瀬　田 | 上新電機ディスクピア瀬田店 | 0775-43-2770 |
| <四国・中国地区> | | |
| 高　知 | 細川レコード店 | 0888-24-5888 |
| 松　山 | (株)ハマオカ楽器 | 089-941-3522 |
| 松　山 | 明屋書店本店 | 089-941-4141 |
| 松　山 | アニメイト松山店 | 089-913-1216 |
| 松　山 | デオデオ松山店 | 089-933-2311 |
| 新居浜 | マルワレコード店 | 0897-32-4252 |
| 徳　島 | フジレコード沖浜店 | 0886-25-0337 |
| 岡　山 | デオデオ岡山店 | 086-232-6511 |
| 岡　山 | アニメイト岡山店 | 086-227-6888 |
| 倉　敷 | デオデオ倉敷店 | 086-422-2011 |
| 広　島 | デオデオ本店 | 082-247-5111 |
| 広　島 | デオデオDC紙屋町 | 082-240-3211 |
| 北九州 | (株)松田楽器店 | 093-541-1886 |
| 福　岡 | (株)ベスト楽器LIMB福岡 | 092-752-4278 |
| 福　岡 | アニマップ福岡本店 | 092-731-5256 |
| 福　岡 | アニメイト福岡天神店 | 092-732-8070 |
| 福　岡 | (株)デオデオDISC CITY西新店 | 092-822-0331 |
| 福　岡 | (株)ヨシダ楽器フレスタ店 | 092-662-1228 |
| 久留米 | アニマップシティワルツ店 | 0942-32-2336 |
| 佐　賀 | (有)久米楽器店 | 0952-23-2150 |
| 長　崎 | アトムレコード(有)アーケード店 | 0958-20-0757 |
| 佐世保 | (有)平和堂ジャスコ店 | 0956-25-4290 |
| 熊　本 | (株)帝都無線熊本店 | 0956-353-4105 |
| 大　分 | アニマップ大分店 | 0975-33-5318 |
| 大　分 | ETO | 0975-36-5273 |
| 鹿児島 | (株)十字屋クロス店 | 099-239-8585 |
| 鹿児島 | サウンドシティ文化 | 099-224-9392 |
| 鹿児島 | (有)学習館ダイエー店 | 099-255-2436 |
| 宮　崎 | (株)西村 | 0985-24-4141 |

KONAMI 制作・発売元:コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 © KONAMI

販売元: KING RECORDS

98240110

マイコンソフト

# 最新最高の映像美

## XRGB-2にできること

XRGB-2は、家庭用ゲーム機やビデオ器機の映像をパソコンのモニタで表示できます。「もっときれいな映像でゲームをプレイしたい」と思っている方へおすすめします。

## こんな便利機能があるのだ

暗いシーン構成の画面（ダンジョンや暗い室内など）の暗い部分だけを中心に明るくできる「ガンマ補正回路」が搭載されています。暗くてアイテムや通路などを見つけるのに苦労した人には朗報です。

## オン・スクリーン・メニューで簡単設定

画面位置・入力映像切替・色・明るさ・ガンマ補正などの設定は、画面に表示されるオン・スクリーン・メニューで画面を確認しながら操作ができます。細かく調整できるので自分の好みにアジャストが可能。

## なんたってフルカラー対応

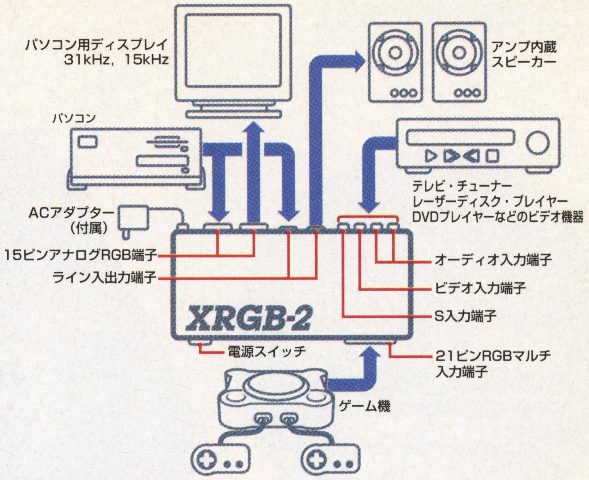
とにかく画面の安定性に重点を置いて開発しました。ビデオカメラの映像やテレビ番組などがきれいに表示できます。従来品と比較して、ビデオ入力とS入力の画質が大幅にレベルアップしています。

## 業務用ビデオゲーム基板もバッチリ！

業務用ビデオゲーム基板（コンパネ）から出力される映像はかなり明るく表示されます。XRGB-2には、RGB明るさ調整スイッチが付いているので、明るすぎると感じたときは暗めにセットすることもできます。

## 洗練されたバック・パネル

21ピン入力以外の端子は後面にまとめて配置し、接続効率を高めました。ビデオ系の音声入力端子が付いていますので、ビデオ出力やS出力しか持たないゲーム機でも接続できます。




## Specifications

| | |
|---|---|
| 映像方式 | NTSCカラー／アナログRGB |
| 入力 | コンポジット・ビデオ（NTSC準拠）<br>1 Vp-p（75Ω） |
| | S端子（NTSC準拠）　4ピンmini DIN<br>Y信号　1Vp-p<br>C信号　バースト信号部で0.286Vp-p（75Ω） |
| | 21ピンRGBマルチ（アナログRGB）<br>RGB信号0.5Vp-p～4Vp-p（75Ω／220Ω）<br>複合同期信号0.3Vp-p～5Vp-p<br>（負極性　V：60Hz、H：15kHz） |
| | 15ピン・アナログRGB（スルー出力用） |
| 出力 | 15ピン・アナログRGB<br>電源ON時：RGB信号0.8vp-p（75Ω）<br>同期信号TTLレベル（負極性　V：60Hz、H：15kHz／31kHz）<br>※入力される映像信号によって若干異なります。<br>電源OFF時：15ピン・アナログRGB入力端子からのスルー出力 |
| 画質 | 水平同期周波数31kHz時<br>サンプリング周波数14MHz<br>色階調：R＝8bit、B＝8bit、B＝8bit<br>トータル1,600万色（フルカラー） |
| Y／C分離 | 3ライン・デジタルくし型フィルター |
| 電源 | 専用ACアダプターにより供給<br>DC13.8V<br>最大消費電力　600mA |
| 本体寸法 | W230mm×D130mm×H48.25mm<br>（ボタン、コネクター、ゴム足を除く） |
| 重量 | 本体　460g　ACアダプター　380g |

### 対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

- 水平同期周波数31kHz● 640×480ドット、VGAモード
- 水平同期周波数15kHz● X68000用など

### 対応するビデオ機器

- ●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
  ビデオデッキ、LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど
- ●家庭用ゲーム機
- ●業務用ゲーム基板
  ※接続にはコントロールパネルが必要です
  ※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

# XRGB-2

## UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）**好評発売中!!**

**発売元：電波新聞社　販売部**
〒141-8735 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

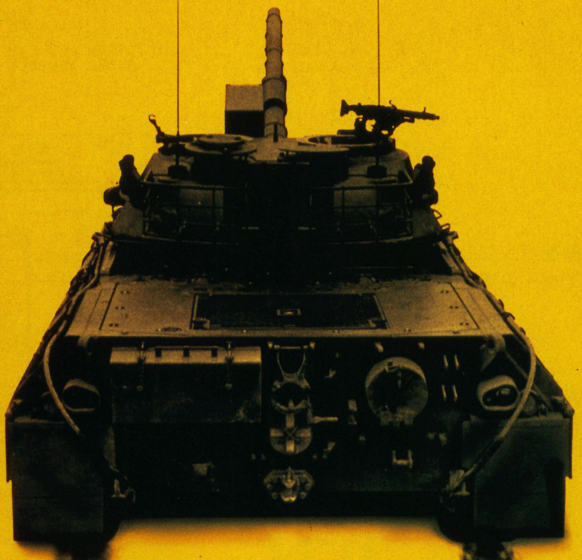
**企画・開発：マイコンソフト株式会社**
〒530-0005 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F （電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 東京本社　03-3445-6111（大代表） | 札幌支局　011-641-5591 | 関東総局　0273-26-3206 | 名古屋支局　052-261-4541 | 広島支局　082-228-5581 |
| 大阪本社　06-203-3361（大代表） | 仙台支局　022-227-7211 | 松本支局　0263-36-2266 | 金沢支局　0762-63-8661 | 高松支局　0878-61-3111 |
| 西部本社　092-431-7411（大代表） | 新潟支局　025-245-2526 | 静岡支局　054-289-0121 | 京都支局　075-221-8021 | 鹿児島支局　099-226-3630 |

SystemSoft

ロールプレイな大戦略だ。

完全制覇のための
大戦略
マスターコンバット2
攻略本パック
10月2日発売
11,800円
攻略本がついている



MC2
大戦略
マスターコンバット2

世界各地を転戦する近未来シナリオ。成長して高度な技能を獲得していく指揮官たち。パワーアップパーツによる兵器改造や新兵器開発。ウォーゲームの戦略性に、ロールプレイングゲームの面白さも加わったエンターテインメント大作がついに登場。

好評発売中!

Windows®98
&
Windows®95

価格／9,800円（消費税別）

© 1998 SystemSoft Corporation　© 1998 斎藤岬／スコラ社

・Microsoft Windows98/95日本語版が動作する環境 ・Pentium100MHz以上のCPU搭載機種（Pentium166MHz以上のCPU搭載機種を推奨）・4倍速以上のCD-ROMドライブ（実行時を含む）・DirectDraw対応で、640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境 ・16MB以上のメモリ（32MB以上を推奨） ・ハードディスク　※DirectX5が動作可能な環境

●インフォメーションセンター：092-752-5264（祝祭日を除く月～金／9:30～12:00、13:00～17:00）

※製品の仕様・価格は将来予告なしに変更することがあります。 ※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです
（社）コンピュータソフトウエア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

internet
システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。
http://www.systemsoft.co.jp/

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

# Index


特集　最新国産ネットワーク・ゲーム大集合
ルナティックドーンⅢ ……167
信長の野望 Internet ……168
リアルタイム版大戦略～+インターネット対戦 ……170
ウォンテッド ……170
ミスティック ウィーヴァ ……171
バルディッシュ ……171
Falcom Windows News Autumn Long Nights! ……172
セガのパソコン用新作2本を紹介！
せがた三四郎超人伝説 ……174
メモリアルセレクション ……175
新訂増補　やぶら～コレクション ……176
読者が選ぶオススメPCゲーム『FF7』 ……178
Basic Magazineパソコン・ソフトSelection
インタラクティブ玩具店 ……180
Y.M.O. SELF SERVICE ……181
ドッチDEボール！ ……182
パソセレ番外地 ……183
パソコン・ソフト今月の新作 ……185

# PC★Soft Side

## パソコン・ソフト News Headlines

### 『太閤立志伝Ⅲ』が Windows95／98で発売

豊臣秀吉（木下藤吉郎）となって出世の醍醐味を楽しむ,光栄の人気歴史SLG『太閤立志伝』の最新作が，Windows95／98で発売される。

シリーズ3作目となる本作では，新たに「派閥システム」を導入。みずからの家臣を増やし，派閥を大きくすることでゲームをより有利に展開できる。戦闘は野戦と攻城戦の2種類があり，陣形や地形を利用して戦っていく。秀吉の人生をもとにした各種イベントは，前作の5倍近いボリュームが用意され，さらにドラマチックな展開が期待できそう。

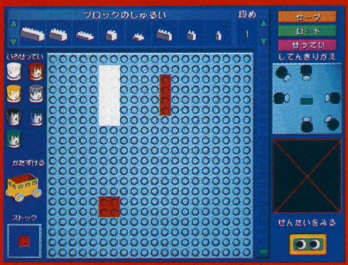
現在のところ価格は未定だが，発売は今冬が予定されている。

▶スゴロク状のマス目を進むことで、快適な移動が可能に

▲信頼度や派閥の大きさによって，主君から下される命令はさまざまに変化する

### 自由な想像力で ブロックを組み立てよう

ブロック遊びの楽しさを再現した『パソコンで遊ぼうダイヤブロック』がパイオニアLDCから登場する。8種類ブロックを組み合わせて自由に形を作ることができ，完成した作品は壁紙としても使用できる。対応機種はWindows95／98，今年12月に7,800円で発売予定。



◀視点切りかえの機能を使えば，別の角度からも状況が確認できる

※画面は開発中のものです。

# 今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT 20

先月までトップを走っていた『イース・エターナル』に代わり，同じ日本ファルコムの『ヴァンテージ・マスターV2』が初登場で首位に立った。ゆっくり順位を上げてきた『ショックプライス500 麻雀』は，発売1年以上かけて初のトップ3入り。『ザ・タワーII』はMac版のみの発売にもかかわらず8位と健闘している。

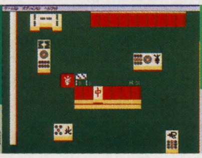
## 1 ヴァンテージ・マスターV2

初登場

●日本ファルコム ●10,800円
●SLG ●Win95

## 2 ショックプライス500 麻雀

↑前6位 登場14回



●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

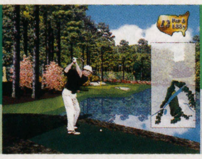
## 3 マイクロソフト フライトシミュレータ98

↑前4位 登場7回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

## 4 遥かなるオーガスタ for Windows

初登場



●T&Eソフト ●9,800円
●ゴルフ ●Win95

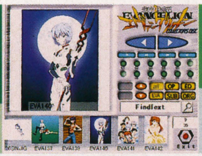
## 5 無人島物語 4

初登場

●ケイエスエス ●8,800円
●SLG ●Win95

## 6 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 6

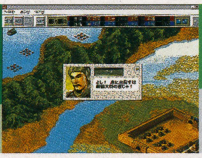
前3位 登場2回



●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

## 7 三國志VI

前2位 登場5回



●光栄 ●13,800円
●SLG ●Win95

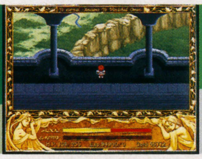
## 8 ザ・タワーII for Macintosh

初登場

●オープンブック9003 ●9,800円
●SLG ●Mac

## 9 イース・エターナル

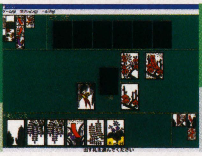
前1位 登場4回



●日本ファルコム ●8,800円
●アクションRPG ●Win95

## 10 ショックプライス500 花札

前10位 登場6回



●SME・インターメディア ●500円
●花札 ●ハイブリッド

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | アドバンスド大戦略98 Storm Over Europeパワーアップキット | ●セガ ●4,800円 ●ユーティリティ ●Win95 | 初登場 |
| 12 | 発進よし！阪急神戸線 | ●阪急電鉄 ●4,800円 ●SLG ●Win95 | ↑前19位 登場2回 |
| 13 | シュヴァルツシルトGXR ～時現の遺人 | ●NECインターチャネル ●9,800円 ●SLG ●Win95 | 前9位 登場2回 |
| 14 | 北海道フォト リアリスティックシーナリー | ●トワイライトエクスプレス ●3,800円 ●データ集 ●Win95 | 前12位 登場2回 |
| 15 | ぱそピコ ドラえもん のび太のまちなかドキドキたんけん！ | ●セガ ●4,800円 ●教育 ●ハイブリッド | 初登場 |
| 16 | Y.M.O SELFSERVICE | ●アスク ●9,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド | 初登場 |
| 17 | トゥルー・ラブストーリー～ Remember My Heart＋アクセサリーBOX Vol. 2 | ●アスキー ●8,800円 ●SLG ●Win95 | 初登場 |
| 18 | AI将棋 3 for Windows95/NT4.0 | ●アスキーサムシンググッド ●9,800円 ●将棋 ●Win95 | 初登場 |
| 19 | 機動戦艦ナデシコ ナデシコで遊ぼう！ Vol.2 | ●角川書店 ●5,800円 ●アクセサリー ●Win95 | 前7位 登場2回 |
| 20 | ショックプライス500 リバーシ | ●SME・インターメディア ●500円 ●テーブルゲーム ●ハイブリッド | ↑再登場 登場3回 |

### ●ランキング協力店（集計期間：7月1日～31日）

**■パソコン・ゲームHOT20協力店**

北海道●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県●CompCity泉店☎022-374-1212 栃木県●ソフトプラザ遊基☎028-639-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 埼玉県●ラオックス・ザ・コンピュータ館熊谷☎0485-27-3700 千葉県●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都●ソフマップ全店●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●パルテック☎0427-29-5651●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 山梨県●甲府コンピューターセンター☎0552-33-0033 石川県●J＆P金沢店☎076-248-4711 静岡県●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県●コムロード岡崎店☎0564-25-5635●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 大阪府●スタンバイVer.3☎06-641-1971 鹿児島県●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

**■アーケード・ゲームHOT10**

全国のチャレハイ集計協力店のインカム情報を独自に集計

■「今月の新作」コーナーでは，基本的に'98年9月に発売される新作ソフトを紹介しています。ただし，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。また，掲載している画面写真は開発中のものもあるため，製品版とは異なる場合があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win98＝Windows98，Win95＝Windows95，Win3.1＝Windows3.1，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用

## ネットワーク・ゲームは海外だけじゃない！

# 最新 国産ネットワーク・ゲーム大集合！

『ウルティマ・オンライン』『ディアブロ』など，海外作品の人気が先行しているネットワーク・ゲームだが，国内の有力メーカーも続々と対応作品の制作をはじめた。今回はその第一報として，期待の6作を紹介する。通信環境・仕様など現時点では未発表の部分もあるが，詳細は次号以降で紹介していく。

自由な冒険，さらに遠くへ

## ルナティックドーンⅢ

自分専用に作られた世界で，自由な旅と戦いを楽しめるRPG『ルナティック・ドーン』。最新作ではなんと「他人の世界」にまで活躍の舞台が広がった。来春，新たな冒険が幕を開ける……!?　（文／煌竜）

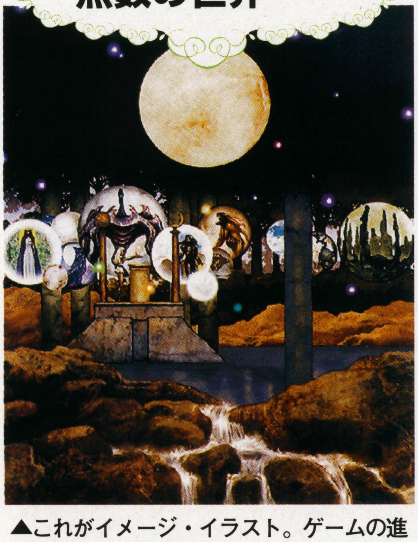
■アートディンク
■Windows95／98
■RPG　■12,800円（予価）
■'99年春発売予定

世間のふつうのRPGとちがって，『ルナティック・ドーン』シリーズの作品にはストーリーと言えるものがほとんどない。ただそこに広大な世界があり，そのなかには仕事の依頼，危険なダンジョン，多くの人々やアイテム……その他，いろいろなものが散らばっているだけだ。何を目標にして何に挑戦するかは，プレイヤー自身が考えて決めればいい。自分の思うままに自由な冒険を楽しめる，それがこのシリーズの大きな魅力だ。

そして最新作たる『Ⅲ』では，「旅をする楽しさ」が新たなテーマとして加わった。ひとつの世界のなかで冒険をくり広げていた前作とはちがい，今回は，プレイヤーは無数に存在するパラレル・ワールドを旅し，それぞれの世界にだけ存在する謎への挑戦や，人々との交流を経験していくことになる。しかもネットワークを利用して，ほかのパソコンに接続すれば，別のプレイヤーが作った世界を訪れることさえできるのだ。

従来のRPGになかった，壮大なワールドの登場を期待できそうだ。

### 月明りに浮かぶ無数の世界……

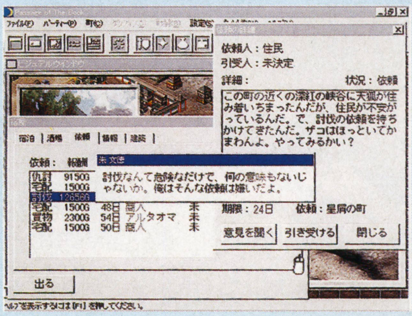


▲これがイメージ・イラスト。ゲームの進行とともに，新たなパラレルワールドが誕生していくのだろうか

### 『ルナドンⅢ』大予想

▲世界を渡るとなれば，これまでになかった種類の魔法や特技が登場する？

▼異世界間連合パーティも実現する可能性大。イラストを見るかぎり，人間以外の種族の加入もアリか？　パーティ内での会話や対立が前作以上に楽しそう



※このゲームに関する問い合わせ先：（株）アートディンク（☎043-299-7890）

信長軍団，インターネットに侵攻セリ……？

# 信長の野望Internet

ついにインターネット対応となった『信長の野望』シリーズ最新作。多人数プレイはもちろん，シングル・プレイでもシリーズ屈指の完成度を誇る作品だ。これはやってみるしか！　（文／煌竜）

■光栄
■Windows95／98
■SLG　■7,800円
■10月2日発売予定

この『信長の野望・インターネット』は，『信長』シリーズで，おそらくはじめて多人数プレイを目的にして作られたゲームだ。見た目は前作『将星録』とよく似ているが，中身はまったく別モノで，これまでのシリーズの「進化」のスタイルとはちがった，ものによってはリアリティを完全に無視したアイデアさえ採用されている。たとえば，

・システムの単純化――コマンド数の大幅削減，国のパラメータ数の減少
・軍勢はすべての城から出現可能
・攻城戦の廃止

などなど。だが，一見乱暴に見えるこの変化は，一方でゲームを複雑にしていた部分をすべてカットする役目もはたした。限界までシェイプアップされたシステムは，むしろシリーズ初期の豪快な陣取りゲームとしてのおもしろさを存分に引き出している。

どうか読者のみんなも『信長』の古きよき，かつ新しい魅力を感じてほしい。

## データが気になる歴史ファンのかたに

本作のスタートは1551年，鉄砲が伝来したあとの時代だ。本州北端から九州南端まで，当時戦乱に巻きこまれた37国に，約750人の個性豊かな武将が登場するぞ。

◀東北、九州などが舞台の四つの地方シナリオもアリ

ひとつの「戦略ユニット」を使って……

## 進軍と支配

武将に率いられた部隊である「戦略ユニット」は，その名が示すように土地を支配できる。支配可能な範囲は，近くの城と部隊を結ぶ区域で，部隊の移動につれて変化するが，この一時的な支配地域，すなわち「勢力圏」には，城を建設できるのがポイントだ。城は新たな部隊の出現地点にもなるので，進軍と建設をくり返すと，あっという間に領土が拡大していく。シリーズのこれまでの作品とちがって「城攻め」にこだわる必要のない，自由な戦略をとることが可能だ。

▲城を出た「戦略ユニット」。まだ城自体の勢力圏と大差はないが……

▲ここまで進むと勢力圏も拡大。防御拠点兼補給地点となる城を築き領土を広げよう

## 城を囲め！

複数の部隊で城を囲み，自軍の勢力圏にとりこんでしまえば，その城は孤立状態になる。放っておくだけで士気が下がって，最後には落城してしまうぞ。

◀大きな城でもいずれは落ちる。敵の援軍に注意

## 合戦!!

部隊と部隊，あるいは部隊と城が隣接すれば合戦がはじまる。部隊には方向の概念があり，横やうしろから攻めたり多数の部隊で囲めばそれだけ有利になる。「奇襲」や「城攻」「鼓舞」などの特技を持つ者がいるので，うまく利用して戦闘を有利に進めよう。

◀隣接すると合戦開始。有利な位置でぶつかろう

▶騎馬や鉄砲は特定の武将にしかあつかえない

## シンプル・イズ・ベスト
# ～領地ヲ管理セヨ

さて，あらためて本作のゲーム･システムを説明しよう。ゲーム内の1年は4ターンで構成されており，1ターンは「内政フェイズ」「戦闘フェイズ×3回」で終了となる。内政フェイズで行なえるのは領地経営などの内政と外交活動，軍事面では部隊の編成。軍事フェイズはすでに書いたように部隊の移動と戦闘がメインだ。

そしてこのゲームの内政はきわめてシンプルなものだ。なにしろ基本的にやれることといったら，

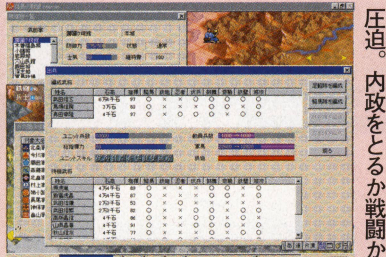
- ・農業開発と商業の奨励
- ・勢力圏＆支配地域への，城，練兵場，鉄砲鍛冶の建設
- ・朝廷への献金（人気上昇）
- ・武将の石高アップ

ぐらいのもの。さらに米の売買は「兵糧の半分を売り払う」というアバウトなものだし，武将の率いる兵士の数も武将の石高（給料）によって自動的に決定される。こまかいことを自分で決めることはほとんどできない。

◀建設地点の選定は慎重に！

▲城の周囲が税収のある「領土」。城と城をつないだ地域が内政の対象だ

だが断言する，このシステムはおもしろい。なにしろ敵も味方も同じ状態なので，こまかいことを考えてもムダ。そのぶん「戦争に人材を使うか，それとも内政に？」「城をどこに作って防衛線にする？」といったふうに，戦争と経営を自然に融合させて考えることに頭がいく。しかもコマンド数の制限があって，1ターンにつき三つのことしかできないので，決断ひとつにも重みがある。小細工抜きの真の戦略･経営センスが問われるぞ。



◀石高の高い武将は経済を圧迫。内政をとるか戦闘か

## 権謀術数！
# ～他ノ国々ヲ利用セヨ

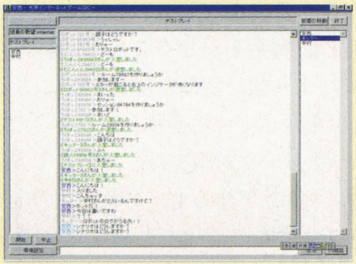
通信対戦を前提としているだけあって，このゲームの外交オプションは多彩だ。宣戦布告，停戦交渉，同盟……その他いろいろな選択肢があるが，さらにすごいのは「ニセの書状」を送れてしまうこと。ほかの大名の名前を語って勝手に書状を出してしまうわけだ。うまく使いこなせば有利に立ちまわれることはまちがいないし，さらに対戦で活用すればその効果は絶大だぞ（筆者注：友だちを減らさない程度にしておきましょう）。

◀対戦プレイなら「宣戦布告」も利用価値高し

▲ニセの名を語り，書状を送る信長。もちろん本物との見分けはつかない

# いざ対戦!!

ひとりでも十分に遊べる本作だが，通信対戦で遊ぶとその楽しさは数倍になる。対戦に必要な環境はLANもしくはインターネット接続。いずれも最高8人までの同時プレイが可能だ。インターネットの場合は光栄が開設しているサーバーに接続すれば，ひとりでの参戦もOK。



◀LANもしくは光栄のサーバーを利用して対戦だ!!

そして対戦プレイはとても「熱い」。前に書いたように城の建設が領地拡大につながるワケだが，この城がじつに簡単に建てられてしまう。部隊をひとつ先行させて勢力圏を拡大し，内政フェイズで築城を指定すれば，フェイズ終了時にはもう建築完了。つぎのターンにはそこから部隊が出現する。ボヤボヤしていると領土がなくなるのは一瞬だ。

敵の動きを読んで積極的に兵をくり出し，戦術手腕を駆使して勝利をつかめ！

←ココに注目！

◀プレイヤーがコマンドを入力できるのは，このタイムゲージが表示されているあいだだけ。なくなると強制的につぎのフェイズに移ってしまうから考えこんでいるヒマはないぞ

※このゲームに関する問い合わせ先：（株）光栄（☎045-561-6861）／光栄ホームページ http://www.koei.co.jp/

『大戦略』ファンの悲願がついに実現!!

# リアルタイム版大戦略＋(プラス)インターネット対戦

■システムソフト
■Windows95／98
■SLG　■8,800円
■12月3日発売予定

国内最古参のSLGに通信対戦バージョンが登場！　『大戦略Ⅳ』をもとにしたリアルタイム方式が採用され，インターネットを通じたネットワーク対戦がアツくなること必至だ。　（文／林　秀人）

『大戦略』シリーズは，言わずと知れた名作ウォー・シミュレーションだ。プレイヤーが陸・海・空の3軍を指揮する司令官として活躍し，ひたすら戦術をめぐらせることでゲームが進む。そのゲーム・スタイルは，日本のSLGにいまでも多大な影響を与えつづけていると言えるだろう。その古典的名作が，ついにネットワーク対戦の場へ進出するのである。

ゲームはDOS版の『大戦略Ⅳ』をベースとしたものだが，ネットワーク対戦がメインということで，システム部分をシェイプアップ。「軽快なプレイ」に重点を置いた，さまざまな工夫がなされている。なかでも「ダイレクトオペレーション」と呼ばれる新要素は要注目。兵器を移動させる場所を指定するだけで，戦闘・補給・占領などの作戦行動が，自動的に実行されるのだ。

ネットワーク対戦での同時プレイ可能人数は，最大4人。今年の冬は思う存分，戦術家気分にひたれそうだ。

▲シリーズの長い歴史により洗練されたシステムが，エキサイティングな対戦を実現

◀ゲーム中では、もちろんチャットも可能。プレイヤー同士の駆け引きが楽しめる

▶対戦用のロビー・サーバーも開設予定だ！

1人プレイ，対戦ともアツくなれそうな期待作

# ウォンテッド

■データウエスト
■Windows95／98
■3Dアクション　■価格未定
■今冬発売予定

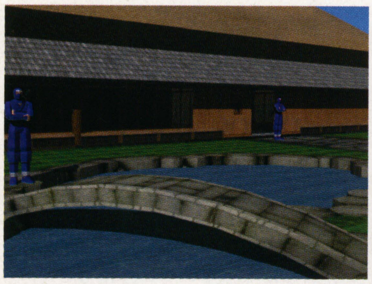
『サイキックディテクティヴ』シリーズのデータウエストが放つ数年ぶりのPCオリジナル・タイトルは3Dアクション。従来の同ジャンルの作品にはない，さまざまな試みがなされているのだ。　（文／中村京子）

死と隣り合わせの世界で生き抜くため，賞金かせぎを生業(なりわい)とする主人公。プレイヤーはその主人公となり，ジャマ者をけちらしつつ，賞金のかけられたターゲット目指して3D空間内を歩きまわる。

興味深いのは，プレイヤーに善・悪の属性が設定されていること。『ウォンテッド』の1人プレイ時のミッションは，全部で20本ほど用意されているが，それらは属性によって選択できるものが変わってくる。また，属性は固定ではなく，悪人を倒してかせいでいれば善，銀行強盗など極悪行為をくり返せば悪といった具合いに，プレイ中の行ないが随時反映される。おそらく1回のプレイではすべてのミッションを制覇しきれないと思われるので，プレイのしがいがありそう。

RPG的要素が取り入れられているのも特徴で，賞金をかせぐことで「実力」が上がり，より強い装備を装着可能に。まさに賞金をかせぐ＝生き残ることなのだ。

ネットワーク対戦では，協力してミッション・クリアするも，対戦相手の金を奪いつつ，報酬をひとりじめするも自由。白熱のバトルが展開するだろう。



▲見た目も美しいミッションの舞台は多岐にわたる。これは日本屋敷か。よく見ると忍者が護衛してたりする

◀エジプト風ステージ。中央のアヌビスみたいなキャラは，敵なのかな？

※これらのゲームに関する問い合わせ先：（株）システムソフト（☎092-752-5264）／（株）データウエスト（☎06-968-2659）

自分だけの最強モンスターを創り出せ！

# ミスティックウィーヴァ

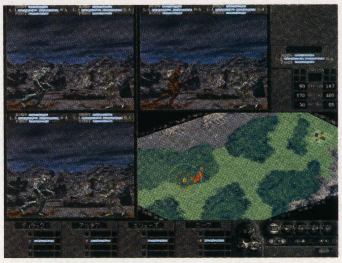
■シーズウェア
■Windows95/98
■シミュレーションRPG
■6,800円（予価）　■12月発売予定

シーズウェアの新作は硬派な本格シミュレーションRPG。いわゆる「美少女系」のゲーム・メーカーとして知られる同社だけに意外な感はあるが（失礼！），良い意味で予想を裏切る作品となっているぞ。（文／八巻将之）

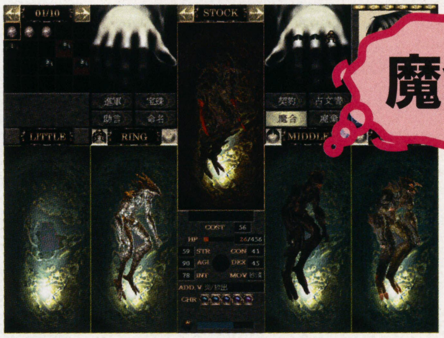
『ミスティック ウィーヴァ』は架空世界を舞台としたシミュレーションRPGだ。プレイヤーはゲームの登場人物になりかわって"リヴァ"と呼ばれるモンスターを使役。戦闘を行ない，アイテムを取得しながらシナリオを進行させていく。

おもしろいのは，モンスターが「頭」「右腕」「左腕」「胴体」「足」という五つのパーツで構成されており，それらをつけ替えることで強化が行なえるという点。各パーツには「遠距離攻撃」や「飛行」など，特殊能力が備わっている場合もある。戦況を見きわめ，それに適したモンスターを合成することがゲームクリアへの近道となるだろう。

用意されているゲームモードは「ストーリーモード（1P専用）」と「ネットワークモード」のふたつ。後者ではインターネットを介して最大4人までの通信対戦プレイが楽しめる。舞台背景やモンスターに関する設定も凝っており，思わず期待してしまう。チェックしておきたい1本だ。


◀戦闘はリアルタイムで行なわれる。支配下のモンスターをあやつり，敵を倒せ

▲随所で表示される美麗グラフィックもウリ。このあたりはさすがです



魔合！

◀モンスターを合成する「魔合」モード。合成は慎重に行なおう

目指すはダンジョン最深部？ それとも最強キャラクター？

# バルディッシュ

■イマジニア
■Windows95／98
■RPG　■9,800円
■10月9日発売予定

目的を果たしたあともアイテム集めを楽しめたり，プレイヤーのアイデアしだいでさまざまな遊びかたができる対戦モードなど「自由」がテーマのRPG。キャラクター・デザインは，あのSUEZEN氏だ。（文／中村京子）

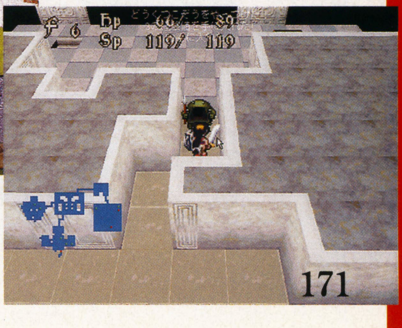
『バルディッシュ』は，入るたびに形状やアイテム配置が変わるダンジョンを奥へ奥へと進んでいく，いわゆるダンジョン探索型RPG。が，実際にプレイしたところ，敵がプレイヤー・キャラを見つけると，こっちが何も行動しなくても近寄ってくるなど，現在発売されている同ジャンルのタイトルとは，少し趣が異なる。

さて，このゲームには，個性的なNPCたちから依頼を受けることなどで迷宮に挑戦するシナリオモードと，インターネットを利用してプレイできるネットワーク対戦モードがある。前者は，短時間でクリアできるものから，ひと筋縄ではいかない大迷宮まで，さまざまなダンジョンがプレイヤーを待ち受けている。後者は最大8人で，誰が一番先に迷宮最下層のアイテムを取ってこられるかを競うモードと，育てたキャラクター同士を，お互いの所有アイテムを賭けて闘わせるモードがある。1人用もネット対戦も，気軽に遊べるのが魅力だ。

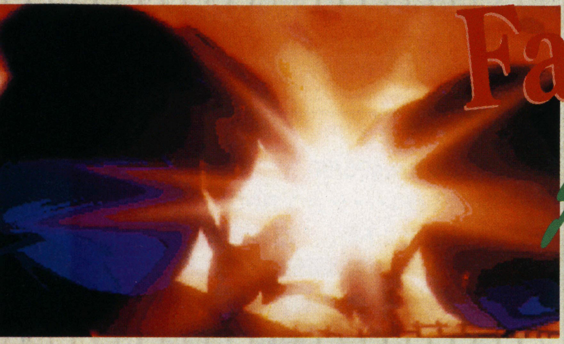
◀迷宮探索に役立つ「スキル」の多くは，宝箱から手に入れるのだ

▼プレイヤー・キャラは6人から選べる

▲街でNPCから依頼を受けることも


▼はじめてプレイするならブシドー族がいい。目指せ迷宮最深部！

©1998 Imageneer Co.,Ltd.　※画面は開発中のものです。
これらのゲームに関する問い合わせ先：イマジニア（株）（☎03-3343-8900）
シーズウェア（☎048-830-0036）



# Falcom Windows News
## Autumn Long Nights!

秋の夜長である……とは言っても，実際にはまだ寝苦しい夜がつづいていることだろう。そんな眠れないキミに捧げたいのが，今回紹介する『モナークモナーク』だ。そして本ページの下には，もっと眠れなくなる情報が……。（文／千歳秋吉）

## かる〜い気持ちでハマれるSLG『モナモナ』登場

### モナークモナーク

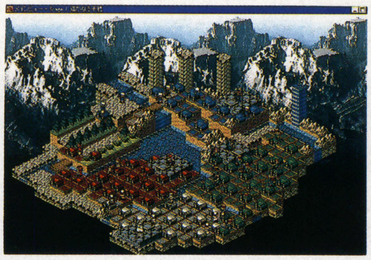
■Windows95／98 ■SLG
■価格未定 ■10月発売予定

今回紹介する『モナークモナーク』とは，ファルコムが過去に発売したSLGシリーズ『ロードモナーク』の流れを組みつつ，生まれ変わった新作である。

その特徴をひとことで言えば「シンプル・イズ・ベスト」。ゲーム内容は，早い話が「陣取り競争」（こまかいルールは右ページを参照のこと）なのだが，とにかく手軽なノリ。ゲームがはじまると，プレイヤーが何もしなくてもキャラたち（かわいい）が勝手に動きまわり，周囲を自分たちの村で埋めていく。プレイヤーは，たまに個別（もしくは全体）のキャラに命令をするだけでいいのだ。

勝利条件は，その面の敵勢力および領土を一掃すること。面クリア型なので，空いてる時間にかる〜く遊べる。だが，気づいたときには，キミは夜を徹してハマりつづけているかもしれない……。

そう。シンプルがゆえに奥が深く，先の面見たさにマウスが手から離れない。『モナモナ』はそんな中毒的な魅力を持ったゲームなのである。

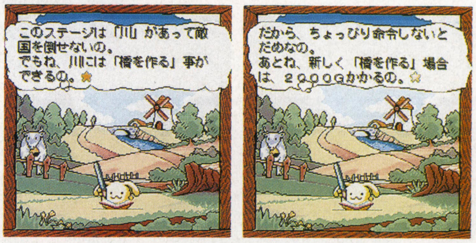


◀斜め上からの視点で描かれた戦いの箱庭。小さいはずなのに壮大さを感じる

### ユニット選択

◀『モナモナ』では自国を選んでプレイできる

### ヒント

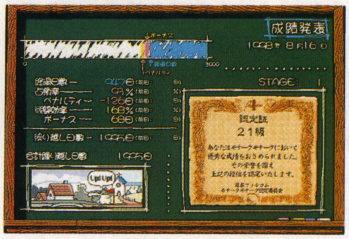



◀面ごとにヒントをくれるキャラ。「……の」というのがログセらしい

### いざ戦闘！

◀敵国の兵隊同士がぶつかり合うと自動的に戦闘となる。力と力の勝負だ

### 結果発表




◀今回は10段まであるとのこと。道は長い……

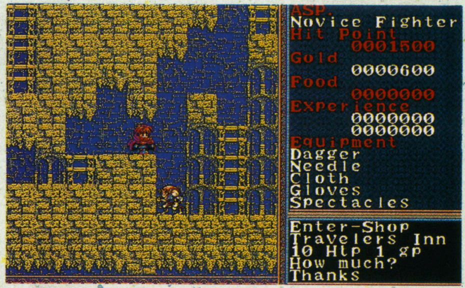
## よみがえる夢幻郷
### メモリアルゲームシリーズvol.2

### ザナドゥ

■Windows95／98 ■RPG
■3,980円 ■9月下旬発売予定

### α版でまずは速報！

アンバランスより復刻が予定されている，ウサの名作『ザナドゥ』のWin版。いったいどんな姿をしているのか気になって眠れない人も多いハズ（？）。そこで編集部では，このたびα版を入手。プレイしてみたところ，内容的には以前にファルコムからPC-98版として発売された『リバイバル・ザナドゥ』と同じなようだ。次号も引きつづき報告していく。



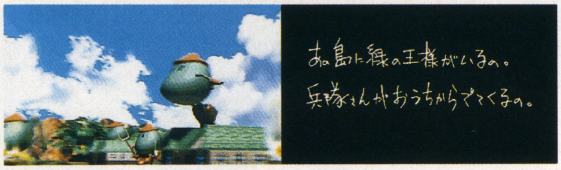

▲写真はLevel.1。モンスターやワープなども初代と同様に配置されており，当時と同じ感覚で遊べることはまちがいなさそう



『モナークモナーク』：©日本ファルコム／『ザナドゥ』：©1998 NIHON FALCOM Co.
©1998 ITOCHU Corporation

# 初心者にもすぐわかる!『モナモナ』ってこんなゲームなんだ!

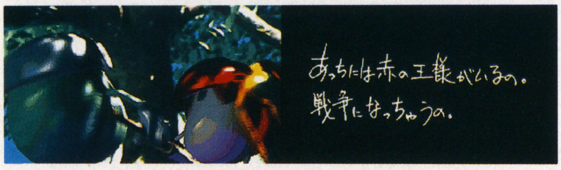
## 1.まずは村を建て人を増やす




ゲームがスタートすると，村から兵隊が出てきて土地の開拓や村の建設をはじめる。ここで村の配置をコントロールするのも大切なこと。

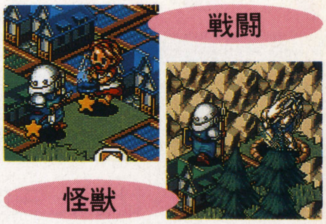
村からはさらに兵隊が誕生する。こうして国の人口は増えていくのだ。

## 2.他国の勢力とぶつかると戦いに




産めよ増やせよで領土を拡張していくと，他国の兵隊とぶつかるようになるだろう。これが戦争だ。

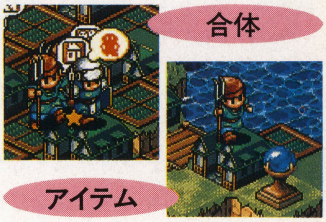
戦いは純粋に「人数の多い側」が勝つ。面によっては怪獣と戦うこともあるので，強さに注意しておこう。



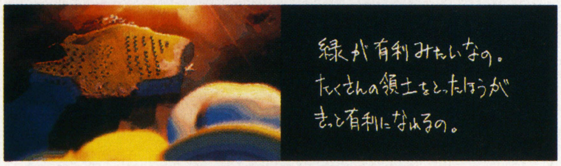

## 3.兵隊同士を合体させてパワーアップ

戦闘で勝つには，人数で上まわる部隊を作る必要がある。そのためには，個々のユニットを誘導して合体させよう。足し算の理論で兵力はパワーアップするぞ。

また，面によっては兵力を増やすアイテムもある。上手に活用すべし。




## 4.攻めろや攻めろ，陣取り競争だ




敵陣に攻めこむさい，行く手を川にふさがれている場合は「橋をかける」ことができる。これを用いて速攻で攻めるのもひとつの手。また，敵の侵攻をはばむ手段として「柵(さく)を作る」のも有効。これらをうまく用いて，領土を拡大していこう。

## 5.あと一歩～勝利に向けて

ライバル国をあらかた蹴散らしたら，決着まであと一歩。地道に敵をかたづけてもいいが，強大な兵力の軍団があれば「城攻め」をかけ，一気にケリをつけるのも一興。高段位を狙う人は「占領率」が下がらないよう気をつけること。

### 王様

▲壮大なる冒険の旅はここからはじまるのだ。名前を言えば，戦いに必要な装備を王様からもらえるぞ

### 訓練所

▲地下迷宮に挑む前に，まずは冒険者としてのトレーニング。ちなみに，ここはカリスマ(魅力)を上げる道場だ

### 謎のお店

▲じつはこのお店，ある場所であることをすると出現するのだ。こういう隠し要素もキチンと移植されているぞ

### CAVE

▲そしてついに迷宮へ。こうしたグラフィックは本文で述べた『リバイバル～』のものが使われているようだ

**制作快調!**

**次号期待!**



※これらのゲームに関する問い合わせ先：日本ファルコム㈱(☎042-527-6501)／㈱アンバランス(☎03-5283-3664)

## セガのパソコン用新作2本を紹介!

# せがた三四郎 超人伝説 メモリアルセレクション

今では総合的なゲーム・メーカーとして,世界的に名を馳せているセガ。同社は,黎明期からアーケード・ゲームのヒット作品を出しつづけてきた老舗でもある。そんな同社の現在と,過去の長い歴史を感じさせる2本のソフトが,パソコン用として発売されることになった。ここでは,それらのタイトルをまとめて紹介する。(文/稲垣宗彦)

熱血の人・せがた三四郎のすべて(?)がここに!

## せがた三四郎 超人伝説

■ハイブリッド(Win95&Mac)
■データベース ■5,800円
■10月29日発売予定

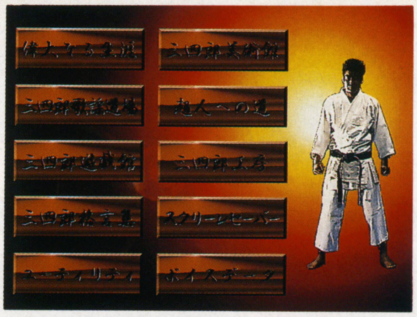
せがた三四郎と言えば,セガサターンのテレビCFで人気のプロモーション・キャラクター。いまや海外はともかく,国内においてはソニックを完全に押しのけて,セガの顔として定着した感がある。このせがた三四郎,すでにプロモーション・キャラクターという枠には収まりきらないほどの人気を博していて,テーマ曲のシングルCDのセールスは,なんと6万枚を超えているというから驚き(シングルを出したという時点でけっこう驚くが)。この人気キャラクターを,ひとりのヒーローとしてとらえ,深く掘り下げたデータベースが,この『せがた三四郎超人伝説』なのだ。

通学電車のなかで腕立て伏せをしていたなど,成人になるまでの三四郎の姿を紙芝居風につづった「三四郎半生記」や,人間離れした三四郎の秘密を知ることができる「三四郎解体新書」,三四郎のさまざまなCGを収録した「三四郎美術館」など,内容は多彩。これらは,どれもこの『三四郎超人伝説』のために,すべて新規に作成,収録した素材ばかりというから,制作にはかなり力が入っている。

実際には聞くことができなかったのだが,気になっているのが,ボイスデータ。「よくわからんが,不正処理とかいうのが行なわれたらしい……」

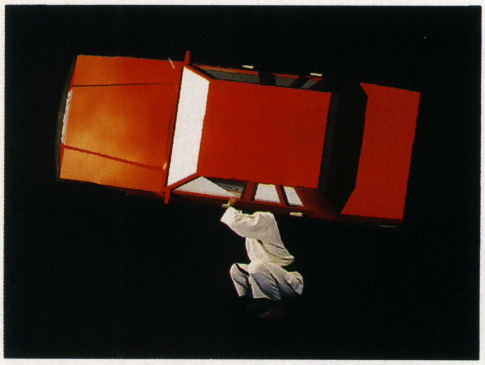
あの口調でこのセリフ。これをぜひとも使ってみたいのだ(って,そんなに不正処理が起きるのも困るけど)。

なお,10月末にはサターン用として『せがた三四郎 真剣遊戯』というタイトルの発売も予定されている。ドリームキャストの発売も近づいているけれど,「セガサターン,シロ!」のせがた三四郎人気はまだまだ衰えることを知らなそうだ。



▲メニュー画面。「偉大なる生涯」では,これまでに放送された全テレビCFをMPEGで収録

◀1～60分までカウントできる減算タイマー。カウント中は,三四郎が腕立て伏せをつづけるのだっ



▲データベースでは定番のスクリーンセーバーも多数収録。さまざまなものをかつぎながらウサギ跳びをする三四郎が,画面を横切るぞ

◀アメコミ調(?)で描かれた,せがた三四郎の勇姿。実物のほうがカッコいいと思うのだが,どうか

▲「センス良く。くだらなく。コミカルに」というコンセプトでまとめられたこの1本。一見の価値はあるぞ



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997 ©せがた三四郎後援会 ※画面は開発中のものです。

懐かしの名作3タイトルを収録!

# メモリアルセレクション

■Windows95
■オムニバス　■5,800円
■10月2日発売予定

古くからのアーケード・ゲーム・ファンにとっては，まちがいなく楽しめるであろう1本，それがこの『メモリアルセレクション』だ。往年のセガの大ヒット作品3タイトルを1枚のCD-ROMに収録した，お買い得版である。

このソフトに収録されているのは，横スクロール・シューティングの『ファンタジーゾーン』,固定画面のアクション『ペンゴ』，完全なパターン・ゲームでマニアックなファンの多かった『フリッキー』の3タイトル。個人的な好き，きらいはあるかもしれないが，ビデオゲームの歴史を語るうえで，はずすことのできない名作，ヒット作ばかりと言える。

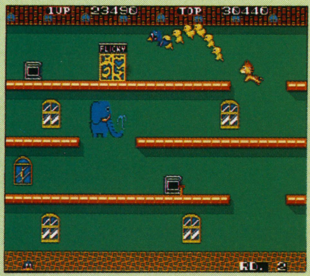
3本とも,かわいいキャラクターが登場するのが大きな特徴だ。セガというメーカーは，こういったポップな感じのキャラクターものも得意だったことに，改めて気づかせられる。また，登場した年代が古いだけに，内容的にはかなりシンプル。そのぶん，当時のヒット作のゲーム性の高さが目立ったりして興味深い。先に古くからのアーケード・ゲーム・ファンなら楽しめる，と書いたが，当時を知らない人にこそ,ぜひとも遊んでほしい。

なお,『メモリアルセレクション』のこれ以降のシリーズ展開についてセガの広報に質問してみたところ，すべてはこのソフトの売れゆきと，ユーザーからのリアクションしだい，とのこと。要望の多いものなどを中心に展開する予定だそうだ。ちなみに，広報担当者は『エイリアンシンドローム』や『トランキライザーガン』などを個人的に押しているらしい。いいねいいね，たしかにどちらも遊んでみたいタイトルだ。筆者個人としては，ネットワーク対応の『カルテット』なんてどうだろう？　と思うのだが。

## フリッキー

親鳥のフリッキーを操作して，敵のネコに注意しながら，画面のあちこちに散らばるヒナ鳥を家に連れもどすアクション・ゲーム。なるべく早く，同時に多くの小鳥を帰すと高得点だ。

◀マップの左右はつながっていて広さは1画面分。バリエーションは豊かだ

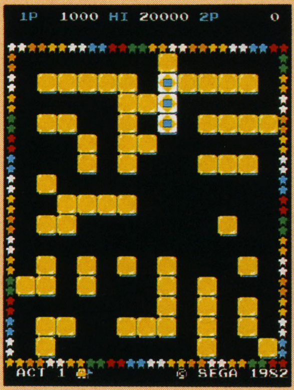


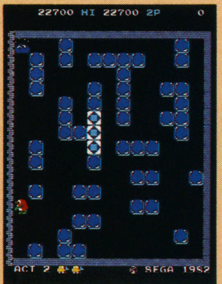
◀ネコを避け、ヒナを連れもどす。高得点狙いが楽しい

▲これはボーナス・ラウンド。ネコがはじき飛ばすヒナを，左右に動いて機敏にキャッチ

## ペンゴ

ペンギンのペンゴを操作して，敵のスノービーを，氷のブロックをぶつけるなどしてすべて倒すのが目的。点在するダイアモンド・ブロックを3個つなげるとボーナス得点が入る。パズル的な要素も楽しめるのだ。





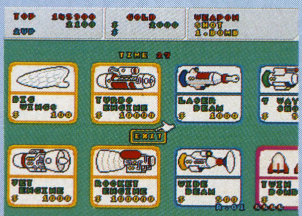
◀▼耳について離れないBGMもよい。ボーナス狙いすぎて死ぬのが常

## ファンタジーゾーン

面クリア型の横スクロール・シューティング。すべての敵出現ハッチを壊すと，ボスキャラとの戦闘に。パワーアップの装備や残機を，敵を倒して得たお金で購入する点が画期的。パステル調の画面は今見てもキレイ。

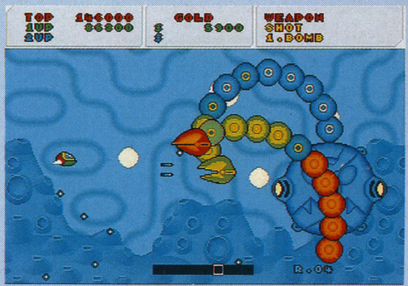
◀慣れるまで，キレイなグラフィックに隠れて敵の弾が少し見づらいのが難点。最強装備7ウェイショットで敵を粉砕,コインをゲット

▶プレイヤーキャラのオパオパの人気は高く他の作品でも活躍した



◀たまに現れる風船がショップへの入口。制限時間内に装備を購入せよ

▼一時期ブームとなった多関節キャラのハシリである，4面ボス・クラブンガー。関節すべてにダメージを与えて赤くするとクリアだ



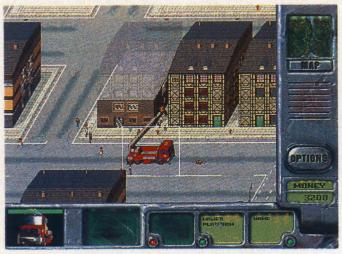


©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1998　※このゲームに関する問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス（☎047-380-6441）

電脳世界の森羅万象を調査する不定期連載コーナー

# 新訂増補 やぶら～コレクション 第2報 アイジーエスっておもしろい？

ひさしぶりに，やぶら一魂をうならせるゲームがドドドとやってきたぞ。とっつきやすいゲームで定評あるアイジーエスが，かなぁり良さげな2タイトルを海外から持ちこんできたのだ。男が一度はココロ動かされるもの。それは回転灯を光らせながら疾走する緊急車両と，巨大な移動空中要塞につきる。まあ，なかには近畿地方建設局長になりたかったとか，孤島でコンビニの店員やりたかったという読者もいるだろうが，少なくとも筆者ふたりは先のふたつに絶大なこだわりがある。志を同じくする者は，このゲームを遊んでみるべし。童心に帰れることウケアイだ。（文／藪良小路＋保多手力也）



## 赤い警光灯は男のロマン！

# EMERGENCY FIGHTERS FOR LIFE

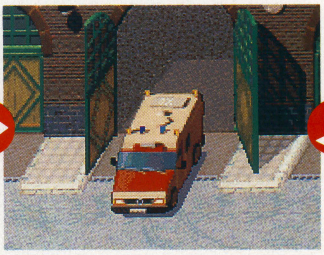
エマージェンシー ファイターズ フォー ライフ

■アイジーエス　■Windows95/98　■SLG　■9,800円　■9月16日発売予定（日本語マニュアル付英語版）

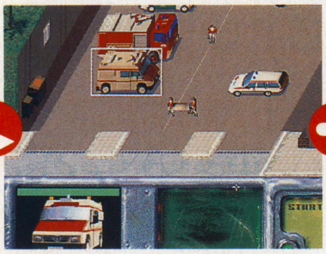
**藪良**「最初に紹介するのは，人命救助，消火・消防をテーマにしたSLGだ。プレイヤーは，消防官や警官に，適切な指令を与えて事態を解決する。さあ，ハイウェイでの衝突事故だ。燃料が漏れてるよ。ケガ人が道路に放り出されてうめいているようだ」

**保多手**「キラーン☆　まかせてください。まず燃料漏れがあるそうなので，化学車とバキュームカーを用意します。傷病者には高規格救急車。高速道路火災というからにはポンプ車と10tクラスの大型水槽車を送るべきでしょう。車内に閉じこめられた人を助け出すのに，レスキュー隊の出動を要請。道路渋滞を考慮してヘリを使いましょう。同時に混雑に強いクイックアタッカーが……」

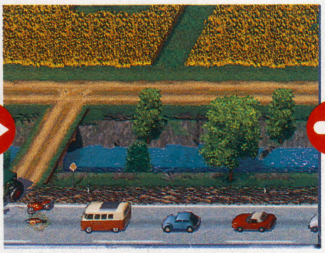
藪良「むむむ，こいつ消防オタクだな。ハイウェイってのは，高速道路とはかぎらない。ほら見てみ。場所は田舎の公道，事故ったのは，バイクとトラクターだ」



保多手「ガーン！　と，とりあえず，ケガ人を運ぶため，救急車を出動させましょう。ピーポーピー」
藪良「おいおい，担架を運ぶ人間を乗せてないぞ。そそっかしいな」

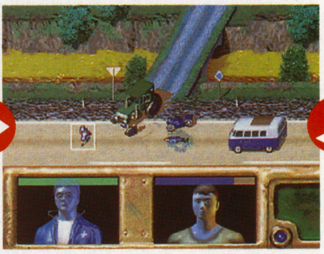


保多手「えーそこまで指示するんですか？　しょうがないなぁ，もう1台派遣しますね。ああ経費が」
藪良「担架屋だけでなく，医者も乗せておけば救命率が高まるぞ」

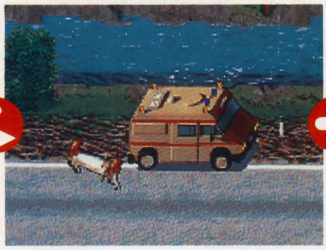


保多手「事故現場に到着」
藪良「なんか事故のせいで，車が行列を作ってるね。渋滞がひどくなりすぎたらゲーム・オーバーだから，早めに対応しよう」

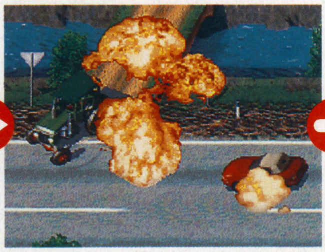
保多手「警官を呼んで，交通整理をさせないと。これって消防指令が指示していいことなんですか？」
藪良「いや，キミは特殊な救助組織の指揮官だ。絶大な権力がある」



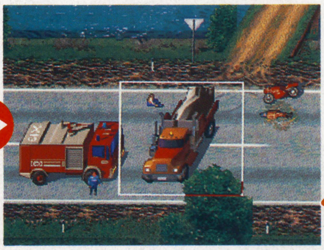
保多手「傷病者を病院に運びます」
藪良「ケガしてるんだから，応急処置してやれよ。病院に行く途中に死んでも知らないぞ」
保多手「救急救命士がほしいー」



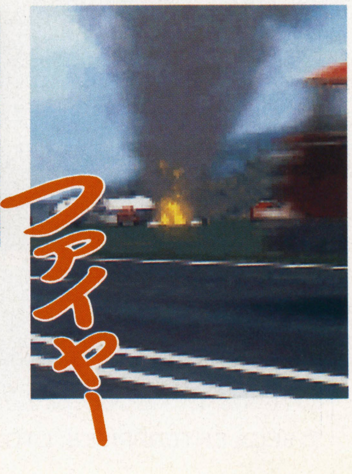
保多手「あ，なんだ，こいつ軽傷じゃん。そのまま救急車に乗せちゃえ。もうひとりの傷病者は，重傷っぽいぞ。行け，ドクター！」
藪良「おいおい，バイクの燃料が」

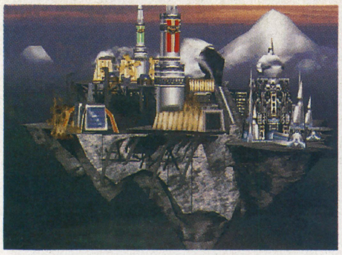


保多手「ドカーン！」
藪良「はい爆発。ゲーム・オーバー」
保多手「はううう，消火器を持った消防隊員を呼んでおけばよかったんですね……ぐっすし」



藪良「あとは事故車も撤去しないとな。消防車のついでに，レッカー車も2台ほど呼んでおいてね」
保多手「ムズカしいけど，こいつぁ，やりがいがありますね！」





## 空に浮かぶ巨大な島が戦う!

# STRATOSPHERE

ストラトスフィアー

■アイジーエス　■Windows95/98　■リアルタイムSLG　■9,800円　■9月25日発売予定（日本語版）

**藪良**「これは，空中要塞を操作して，敵の要塞を破壊したり，基地を攻撃したりするアクション・ゲームだ。でも要塞の機能強化や，戦略的な移動が重要だから，リアルタイムSLGとも言えるね」

**保多手**「わー，島が浮いている。ウソくさいー，マンガみたいー，ラピ○タは本当にあったんだー！」

**藪良**「ゴゴゴゴと島が浮いているさまは，みんなにナマで見せたいね。カメラ・アングルとか変えられるけど，すごくカッコいいよ。近代軍事兵器にうとい私だけど，このゲームに登場する武器はとてもわかりやすい。投石機は，巨大な石をぶん投げるし，とんがったスパイクは，敵の要塞をぐちゃぐちゃに砕くのが，見ているまんまにわかるんだ」

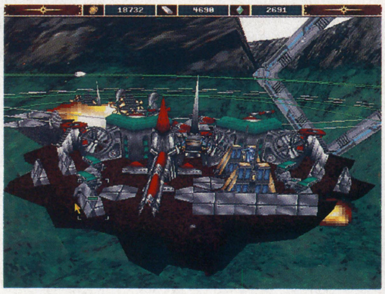
**保多手**「あんまりアクションは激しくないですね。これならトロい人にも大丈夫」

**藪良**「エンジンを強化したりすれば，もっと速く動ける。個人的には旋回能力を重視したいけどね。兵器類は有効な射程距離や方向が決まっていて，前面に火力を集中したり，全方向に対処したりと，戦法に合わせてカスタマイズできるんだ」

**保多手**「うーん，このゲームは日本で流行らせたいですね。放っておいても話題になるでしょうけど」

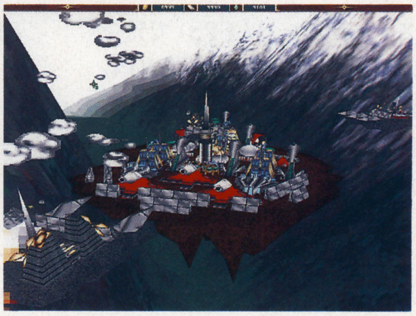
▶シールドを張って敵の攻撃を防ぐ。接近戦に持ちこめ

◀ダメージを受けた要塞は，どんどんくずれ落ちていく



▲敵を破壊して飛び散った破片は，回収して自分の材料にすることができる

## 敵を岩肌にたたきつけろ



◀どんなに防御を固めても，山脈にぶつかればひとたまりもない。敵要塞を粉々にしてしまえ

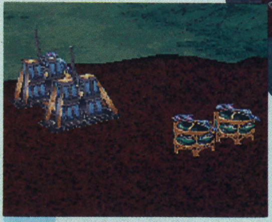
## 自分だけのオリジナル空中要塞を不敵に作っちゃおう

### ヘリオスビーム

間断なく目標に注ぎつづけるビーム兵器。守備範囲は広いが接近戦では無力。

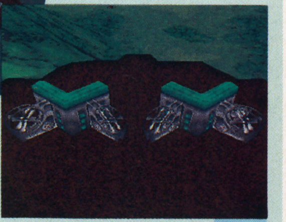
### スパイク

とがったツメで島を破壊する。攻撃と防御を兼ねる重要装備のひとつだ。



### バッテリーセル

兵器やエンジンにエネルギーを供給する装備。右がバッテリーセルで，左がさらに効果の大きいやつ。

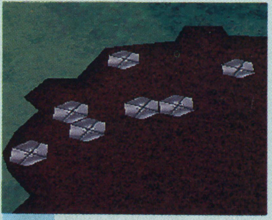


### スラスト・ジェット

要塞を動かすのに不可欠な推進装置。ジェット式を数個載せれば強風にさからって進むこともできる。

### オーガー

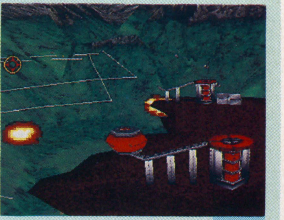
巨大なドリルで，近づくものをグチャグチャにしてしまう。接近戦で絶大な効力を持つエグい兵器だ。



### 要塞化ヘックス

装備のないサラの土地部分は，鉄板を敷いて強化することができる。島の中心部を守るために重要かな。

ビルダーで，自分好みの要塞を設計できるぞ。テストモードも用意されていて，ダミー要塞と戦闘ができる。かぎられた資源と島のスペースで，どれだけ効率いい要塞に仕上げられるかな？　むふふふ。



### タイム・ボンバー

時限式の爆弾を投げ出す。爆発すると広範囲にダメージを与えるが，ヘタをすると自分も被害を受ける。

◀日本語簡易操作マニュアル付き英語版（9,600円）がシンアイ商会から発売中

読者の要望に応える！
PCゲームこれが知りたい!!

# パソコンのすごさがわかる！ Final Fantasy VII 超短期解説

Silpheed☆

**プレイステーション（以下PS）で発売され大ヒットしたスクウェアのRPG「Final Fantasy VII」（以下FF7）がWindows95／98に移植されました。海外のみの発売でしたが逆輸入品が発売日から国内の店頭にも並び，既に入手した人もいることでしょう。**

**この「Win95版FF7」は，いったいどういうゲームなのでしょうか。**

## FF7ってどういうゲーム？

Final Fantasyというといわゆる中世ファンタジー的な世界を舞台にした物語の印象がありますが，FF7はいきなり「魔晄炉（まこうろ）」と呼ばれる発電施設の爆破ミッションから始まります。

魔晄エネルギーという力を星から取り出して発電，電気を供給する「神羅カンパニー」は強大な力を持ち，政治すら動かしてしまいます。それに不満を持った住民は「アバランチ」というグループを結成，テロ行為で神羅に対抗します。

主人公であるクラウドは，流れ着いた酒場でアバランチと接触し，高額の報酬と引き替えに爆破ミッションに参加します（**画面1**）。発電という言葉からわかるように，かなり現代・近未来的な舞台設定で，武器も剣などのほかにマシンガンや銃などがあります。

また，魔法のシステムが変わっていて，「覚える」のではなく，「マテリア」というアイテムを装備することで魔法が使えるようになるのです。マテリアは魔法を使うことでレベルが上がり，より強い魔法が使えるようになります。

これら，それぞれの要素が複雑にからみあって，物語は進行していきます。

## PS版との違いはここだ！

### ・メッセージはすべて英語

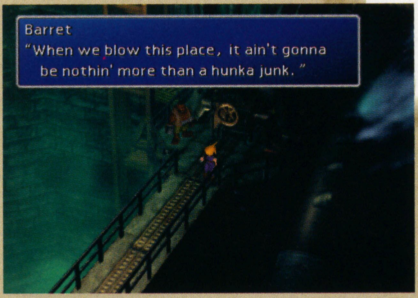
メッセージ，アイテム名，キャラクターの名前などすべて英語です。背景や敵キャラクターに書いてある言葉は日本語のままですが（**画面2**），基本的に，ゲームは英語で進行します。アイテム名や魔法の名前も英語で，マニュアルに説明がないのはちょっと不親切ですが，すぐに慣れてしまいます（**画面3**）。

戦闘中のメッセージだけ設定で遅くしておくと，メッセージを見落としてカウンター・アタックをくらうというようなことが少なくなります（**画面4**）。日本語だとちらっと見ただけでメッセージが読めてしまいますが，英語だとなかなかそうはいきません。

ただ，中学卒業程度の英語力があれば大丈夫です。文法は簡単なのですが，バ

▲《画面4》戦闘時のメッセージは遅めにしておくと，大切なメッセージを見落とさずに済む。私はここで思いっきり見落として全滅しました（泣）

▲《画面2》画面左上の文字は日本語のまま。敵が見にくいときはTARGETマークを出そう。ロックオンはしない（謎）




▲《画面5》英語は簡単なものばかりだが，話し言葉的な言い回しが見慣れなくて最初はとまどうかもしれない

▲《画面1》酒場に流れついたクラウドは，アバランチの魔晄炉の爆破ミッションに参加する。すべての物語はここから始まる

▲《画面3》「Restore」のマテリアを入手。単語の意味から回復のマテリアだとわかるはず。日本語よりわかりやすいかも！？

▲《画面6》自キャラのほかに，階段や出入り口にマーカーが表示されるようになった。ずいぶん楽になるところもあるハズ

ⓒ1997/1998 SquareSoft Inc.

レットなどのメッセージが話し言葉的でくだけた言い回しになっているので，それに慣れるまでちょっと大変かもしれませんが…(**画面5**)。PS版をやったことがある人は「このメッセージは英語ではこう言うんだな」と考えながらプレイするとおもしろいでしょう。

**・出入口などにマーカーを表示**

PS版の『FF7インターナショナル』で追加された出入口のマーカー表示が出るようになっています(**画面6**)。自キャラにマーカーを出すと出入口にも矢印が出ますので，背景にまぎれやすいところでは重宝するでしょう。

同様に，戦闘画面で敵に「TARGET」マークを表示させることができます。これは便利です（**画面2**）。

「見にくいオブジェクトを探すのもゲームのうち」という人は，マーカーをオフにしてプレイすればOKです。

**・MIDIで演奏される音楽**

パソコン・ゲームの音楽がMIDIで演奏されるのは別に珍しくもありませんが，どこまで再現できているかが気になります。ヤマハのソフトシンセ「S-YXG70」，GM音源（サウンド・カードのウェーブテーブルを含む），もしくは外部のXG音源で演奏することになります（**画面7，8**）。

肝心の出来ですが，MIDI対応とうたっている割には全然大したことがないゲームが多い中，原曲のイメージを残しつつ，ソフトシンセ，外部音源それぞれの特徴をうまく使った曲が多いです。

**・セーブ領域はメモリカード10枚分**

PS版は1枚のメモリカードに15個セーブできましたが，Windows版はちょうどメモリカードが10枚あるような感じで，全部で150個のセーブが可能です（**画面9**）。セーブ領域が多いのはパソコン・ゲームの特権ともいえますね。

「save」というフォルダ内のファイルを丸ごとコピーすれば，セーブデータのバックアップや移動も可能です(**画面10**)。

**・キーボードもちゃんと使える**

オマケ的要素ですが，キャラクターの名前の入力にパソコンのキーボードをそのまま使うことができます。細かな配慮ともいえるでしょう。

ただし，キャラクターの操作はパッドが必須です。斜めに進む場合には上下と左右のテンキーを同時に押さなければいけません。ダッシュしながらの斜め移動では同時に3個のキーを使うことになります。操作のタイミングや連射が要求されるイベントでは，キーボードではかなりツライし，何よりうるさいです（笑）。

## 快適に動作する環境は？

FF7はどのくらいの環境があれば快適に動くのでしょうか？これは，どんな構成でプレイするかによります。

まずビデオカードですが，ソフトウエアでのポリゴン描画は，劇的に遅く，はっきりいってゲームになりません。3Dカードは必須です。では，3Dが速ければ快適なのかというと，FF7は3Dを使うのは主にキャラクターの動きで，ムービーは2D描画のスピードが求められます。かなりCPUパワーも要求するようです。CPUが遅いと，キャラクターの動作のコマ数（フレーム数）が少なくなります。画面モードが3種類(320×200フルスクリーン，640×480原寸，640×480フルスクリーン）ありますので，ビデオカードの性能と相談して選んでください。

サウンドですが，ソフトシンセはCPUパワーをかなり使います。音質を上げれば上げるほど重くなるので，速度が欲しければ音質を下げます。外部音源を使えばスピードも音質も格段に向上します。

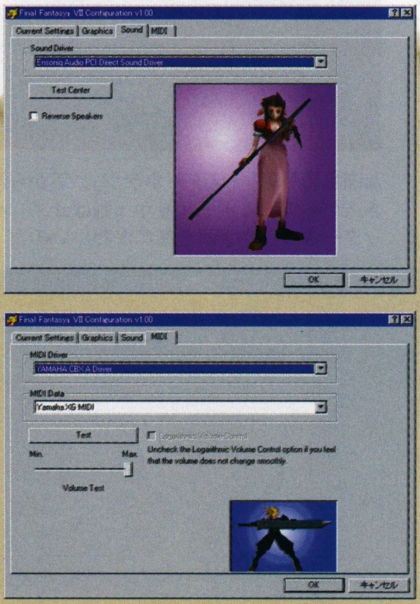
PS版ではムービーとゲーム画面の切り替えがスムーズなことで話題を呼びましたが，Windows版でも同様に切り替えが煩雑に発生します。CD-ROMはすぐにデータを読めるタイプがいいでしょう。

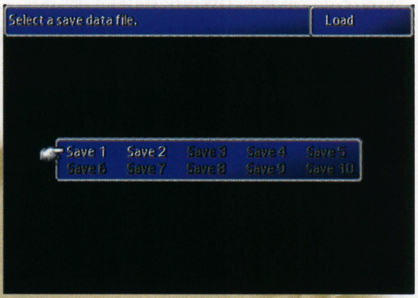
これらをまとめてみると，

**・CPUは速ければ速いほうがいい。**
**・グラフィックは2Dが速いものを，3Dはそこそこの性能でOK。**
**・サウンドは外部音源が望ましいが，音質を落とせばソフトシンセでも問題なし**
**・CD-ROMは読み込みまでの時間が短いタイプ（24倍速など）のほうがいい。**

時間制限のあるイベントはゲームの処理速度に関係なくタイマーが減っていきます（**画面11**）ので，あまり速度が遅いとゲーム自体が難しくなります(笑)。

**▲《画面11》時間制限のあるイベントは，マシンパワーに関わらず一定のスピードでタイマーが減っていくので，遅いマシンだとせつないかもしれない（笑）**


**▲《画面7，8》効果音とBGMの設定をコンフィグ画面で変えることができる。音がちゃんと出るかをテストもできるので便利**



**▲《画面9》Save1～Save10それぞれに15個セーブできるので，計150個のセーブが可能。ばりばりセーブせよ！**

**▲《画面10》セーブデータは適当なメディアにコピーしてバックアップを取ることができる。パソコンゲームの特権？**

Basic Magazine
パソコン・ソフト
# Selection

新作情報から
編集部オススメの
良作まで

## インタラクティブ玩具店

■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■ハイブリッド(Win95&Mac)　■エンターテインメント
■5,000円(予価)　■10月21日発売予定

### トニーとポジが作った玩具で遊ぼう！

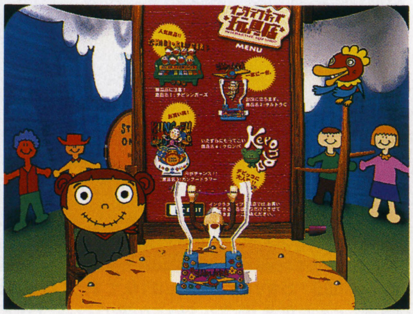
ソニー・ミュージックエンタテインメントが開催している“DEP=DIGITAL ENTERTAINEMENT PROGRAM”というオーディションを知っているだろうか？　マルチメディア・アーティストの発掘と育成を目的としたおもしろい試みで，その詳細は，http://www.dep.sme.co.jpで知ることができる。

『インタラクティブ玩具店』の作者，姉川たく氏は，このDEPの受賞者のひとり。第4回のDEPで，見事BEST AWARDを受賞しているのだ。姉川氏の経歴を見ると，大学でアパレル学科を専攻，卒業後はインテリア・デザイン事務所に就職。大阪のほうでレストランの店内デザインなどを手がけていたという，ゲーム制作者としては，なんとも異色の経歴。姉川氏は，DEPの成果のひとつの実例なのだ。

この作品中に登場するのは，ナマイキでかわいい，トニーとポジというふたりのキャラクター。いじわるな玩具を作るのが大好きなこのふたりが，玩具協会と大ゲンカしたすえに森の奥に開いたお店，「インタラクティブ玩具店」を，プレイヤーがお客として訪れる，という設定だ。

トニーが見せてくれる売り物の玩具は，4種類。ひとつひとつ，実際に遊びながら，購入するかどうかを決めることができる。ところが，この玩具のひとつにちょっとした欠陥があって，遊んでいるうちに大爆発を起こしてしまうのだ。この爆発以降，トニーの玩具作りの作業場へと入れるようになり，そこで，あるパズルを解くことで，さらに6種類の玩具で遊ぶことが可能になる。

10種類の玩具は，内容は単純ながら，なかなか楽しめるものばかり。クリックひとつでいろいろなリアクションを楽しむことができる。どれも，ちょっとした皮肉がきいているのもミソ。トニーたちとのやりとりにニコニコしながら，これらの玩具をひととおり見ていくだけで，かなり愉快な時間を過ごせるはずだ。気に入った玩具はトニーから“購入”すると，単独で遊べるようになり，さらには配布さえも自由になる。この点も，またユニークだ。　(文／稲垣宗彦)



◀玩具を見せてくれるトニーとポジ。彼らのおしゃべりは楽しいぞ

▲商品番号07「ミスターホケツ」。下から浮き上がってくるボールをかっ飛ばせ！　バッターのつぶやきが最高にかわいいのだ

◀名前からしてユニークさに満ちている玩具には，どれもこのような使用説明書が用意されている。操作は画面をクリックするだけ。とってもカンタン

▼玩具のひとつが大爆発！　トニーは覆面をかぶって善人のフリをしていたのだ。これ以降，さらに多くの玩具で遊べるようになる

▲タイミングよく白いボタンをクリックすると，サルがさまざまな技を披露する「サルトラC」。最後に採点もしてくれるぞ



※画面および記事内容は開発中のものです。
このゲームに関する問い合わせ先：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（☎03-5792-7685）

# Y.M.O.SELFSERVICE

■アスク ■ハイブリッド（Win95&Mac）
■エンターテインメント ■9,800円
■発売中

## Y.M.O.世代（エイジ）に愛をこめて……

日本はもちろん，世界中に熱狂的なマニアが，いまなお数多く存在するテクノポップ・グループ，YMO（イエロー・マジック・オーケストラ）。その結成20周年を記念して作られたこのソフトは，YMOに関する秘蔵の音源や映像などをCD-ROM2枚につめこんだ，究極のデータベースとも言うべきソフトなのだ。

収録データは，'78年の結成から'83年の散開（＝解散）までの約6年間を対象としている。開発スタッフの大半が過去のYMO関連作品に携わった人たちで，そのうえパソコン通信などによりマニアの意見をとり入れたこともあり，その中身は非常に濃い（写真集をスキャンするために，開発者の私物を泣く泣くバラしたという逸話（いつわ）も）。このソフトでしか見られない映像や聴けない曲（音）なども収録されており，筋金入りのYMOマニアでもさらに広く，深くYMOを知ることができるソフトに仕上がっているのだ。

なお，初回特典として封入されているシングルCDには，'80年にチャップリン・メモリアル・スタジオにて演奏された，未発表音源が2曲収録されている。迷わずゲットすべし！

（文／山田真也）

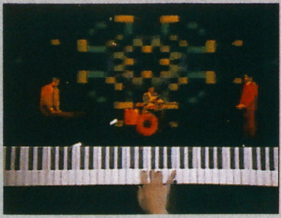
▲ライブアルバムを含む全12枚のアルバムを，このソフト1本で聴くことができる

## LAYER 1

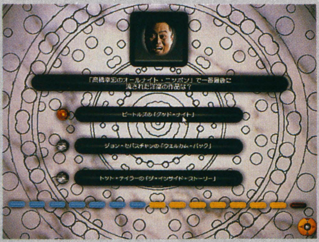
'78年の結成から'83年の散開，'84年の映画「プロパガンダ」公開までのYMOの足跡を振り返るデータベース・サイド。全12枚のアルバムから114曲をノーカットで収録してあるほか，オリコンの小池社長へのインタビュー映像，松武秀樹や矢野顕子らが語るYMOの思い出，さらには貴重なビデオ・クリップ3作のムービーや年表，カルトクイズなどが収録されている。また，とある条件を満たすと，元YMOの3人それぞれが語るインタビューが見られるのだ。

### 音と映像でYMOのすべてを知るべし!!

◀進行役は，なんと元スネークマン・ショーの畠山桃内（＝伊武雅刀）が担当しているのだ



◀これは「ライディーン」のビデオ・クリップ映像



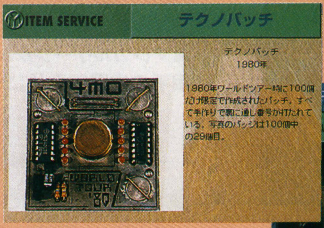
▲マニアックなクイズに挑戦する「Question」。難問ぞろいだが，見事に全問正解すると……？

◀YMO最初の写真集「OMIYAGE」から，メンバーこだわりの写真をコメントつきで紹介している

## LAYER 2

YMOに関する貴重な素材を集めたマニアック・サイド。ふつうではまず手に入らないレアグッズの紹介をはじめ，「ウィンターライブ'81」での未発表音源3曲，アルバム7作のトラック・シート，日本武道館での散開ライブの舞台セッティングを再現したCG，さらには代表曲7曲の疑似ミキシング機能など，マニアにはたまらない数々の素材が収録されている。なかでも，オリジナルのマルチトラック音源から抽出（！）したサンプリング素材は必聴モノ。

### マニア垂涎のレア・コレクションの数々を見よ!!




▲YMOに関するレアグッズを可能なかぎり収録。これは100個しか作られていないという「テクノバッチ」

◀日本武道館での散開ライブのセットを3Dで再現！

▲ジャケットやオビなどのバージョンごとの差違を徹底比較。オビの微妙なちがいまでわかるのだ

▼各公演で撮影された82枚の写真を収録。演奏中だけでなく，プライベートでの貴重なスナップも

※このソフトに関する問い合わせ先：㈱アスク（☎03-3267-6865）

# ドッチ DE ボール!

■SPS ■Windows95／98
■ドッジボール ■4,800円
■9月25日発売予定

## 秋の夜長に美少女スポーツ

私が小学生のころはドッジボールを校庭でやっていた。高校時代はゲーム・センターで。そして今，ドッジ魂を再度揺さぶるソフトを手にしてしまった。

PSからパソコンに移植された，タイトルどおりドッジボールが題材のこのゲーム。カワユイ女の子ばかり登場する，いわゆるギャルゲーだが，だからといってヘンにかまえてほしくはない。

ルールは簡単で，内野のキャラにボールを当て，そのヒットポイント(以下HP)を減らしていく。各キャラはHPがゼロになるとアウトで，相手の内野を全員アウトにすれば勝ち。味方チームがそうなると負けだ。

ふつうにボールを投げてもいいのだが，攻撃力の高い投げかたもある。内野手が使える「スーパー・シュート」と，主人公のみがマジカルゲージMAX時に投げられる「スーパー・マジカル・シュート」がそれだ。マジカルゲージは相手のシュート（パスカットは不可）をキャッチするか，試合中にどこからか飛んでくるアイテムのアンパンを取れば増えるぞ。

アイテムはほかにも三つあり，どれも有利になるものばかりだが，ジャンプしないと取れない。ジャンプする瞬間にはスキがあるので，相手がアイテムを狙っているなら，遠慮なくシュートを当てよう。

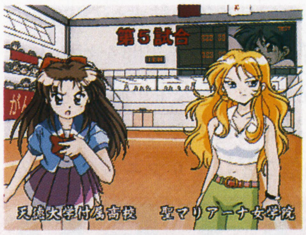
でも，やはりなんだかんだで，登場する女の子（声優）が気になってしまうのがギャルゲー。その顔ぶれの一部を紹介すると，体の小さな妹系キャラ・早乙女は大野まりな，ボーイッシュな光は桑島法子，マジメなメガネっ子・一ノ瀬は久川 綾といった具合い。このへんはモノクロページの「SPSスピリッツ」にも情報があるので，見てほしい。

また，ストーリーモードでは8人のキャラからひとりを選び，ほかの7人と対戦していく。大会に参加する動機は，廃部寸前の弱小チームを救うため，万年2位の汚名を返上するためなどさまざま。で，全ストーリーを終わらせてみると……ププーッ！ こ，この裏モードの内容はベーマガでは紹介できない。**(文／片平鍾瀛)**

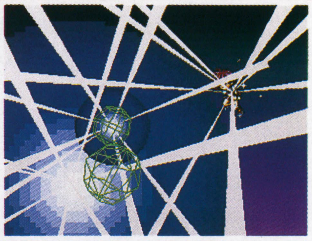
▲▶ゲーム本編のほかにも，パソコンならではの各種wavファイル，スクリーンセーバーなどが収められている

**スーパーマジカルシュート!**

▲マジカルゲージがMAXになればくり出せる。相手の内野手全員にダメージを与えるぞ




◀対戦前のデモをしっかり見て（聴いてカナ?）ストーリーを楽しもう



▶スーパー・マジカル〜のなかで唯一の例外。味方のHPが回復!

◀優勝したキャラはこの画面で浮かび上がってくる

## プレイの前に

『ドッチ DE ボール!』を遊ぶ前に知っておきたい情報とテクニックをならべてみた。プレイのときに活用してほしい。

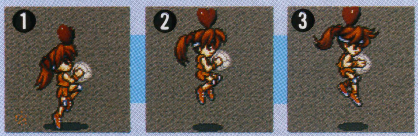
●**主人公が投げるスーパー・シュートのひとつ「スーパー・ジャンプ・シュート」は，ダッシュからジャンプしてその頂点をわずかに過ぎたところで（下の写真の②から③になった直後）シュートボタンを押すと出る。**

●**試合開始と同時に相手の主人公キャラを狙い，早めにアウトにしよう。こうすれば，敵側のスーパー・マジカル・シュートを封じることができるからだ。**

●**外野からのシュートは確実にキャッチしよう。また，CPU戦で練習するついでに……（右記参照）。**

●**内野手がボールを持っているとき，キャラ選択→パスとボタンを押せば，いきなり主人公にパスすることができる。**

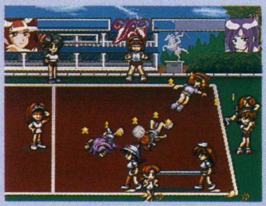
●**CPU戦でわりと使える戦法。センターラインに向かってダッシュ→ボールを落とす（自動）→敵が接近→足元のボールを拾い，逃げていく敵に当てる。**




**ジャンプのモーション**

## CPU戦はこれでOK!

マジカルゲージは相手チームの投げたボールを内野がキャッチすると増えるので，ボールをキャッチし外野へ……をくり返し，ゲージがMAXになったらスーパー・マジカル・ショット。早乙女以外の7人はこの戦法で簡単に勝ち抜けるのだ。



◀CPUの外野（左側）に投げるのがポイント

**一気に全滅ヨ♥**



※このゲームに関する問い合わせ先：㈱エス・ピー・エス（☎024-545-5777）

# パソセレ番外地 ～根も葉もあるウワサからライターの独断的注目作まで～

## Writer's Push! 全国のダンジョン経営中毒者のみなさまへ

▲これがゲーム画面(開発中のヤツですが)。なんだかとってもドキドキしてきましたー

▶これがフェアリー？ いやだあ！ っていうかコワいッス

年末にエレクトロニック・アーツ・スクウェアから『ダンジョンキーパー2』が出るらしいよ！ってハナシは8月号のE3特集で紹介したとおり。今回はその続報（か？）をお届けしますー。

まず，パッと見てすぐ気づく変化が，下僕であるクリーチャーたちの外見。これまでの彼らは，ていねいに描きこまれたドット絵だったけど，今回はどうも，ぜんぶポリゴンで描かれているみたいなんだよね。現時点ではちょっと違和感アリ，って気もするが，おそらく実際に動いているところを見れば，そんなこともなくなるんじゃないかなあ？（←無責任）もしかしたら，新しいクリーチャーたちも出てくるかも。個人的にはダンジョンにはお決まりの不定形生物スライム，ほかにはピ○チュウのような愛玩用クリーチャーなんかを希望したいところだね。くふくふっ。

そういえば，クリーチャーのなかのクリーチャーとも言える存在，ホーンドリーパー（通称ホーニィ）は，ズイブンちがうヤツになって登場するみたい。以前は顔面の3分の2をむき出しの歯で埋めつくしていた彼だったけど，いまではすっかりアントニオ猪木似のナイスガイに大変身。見るからにぼんばいえってカンジだよネ（©曳地哲司）。

……って，なんだか今回は，あんまり有益な情報はなかったかもしれないけど（編注：全然ありません。），そんなの気にすんなって。きっと来月はアッとおどろく新情報があるにちがいねぇぜ？ てなわけで，また次回お会いしましょう。ははははは，は。　（文／加藤Fooすけ）

## U·WA·SA 『ハビタット2』の『エーベルージュ』バージョンが登場ってホント!?

『ハビタット2』って知ってる？ そう，パソコン通信でチャットやアイテム交換などが楽しめる仮想世界を，『Ultima Online』の何年も前に実現していたソフトだ。最近ちょっと市民が減少中だったが，そ・こ・で，新企画！ なんと，富士通の看板ゲーム『エーベルージュ』のキャラを使って，TRPG(テーブルトークRPG)を実現するらしい。ゲームマスターがストーリーの進行役になって，あの魔法学園の生徒たちが活躍する，魔法飛びかうファンタジー世界を作ってしまうというのだ。わーお。なんでも『ハビタット2』には，最初から体力値というものが隠しパラメータで存在しているとかで，システム的な問題も少なく，この計画，意外と早く実現されそう。　（文／藪良小路）

◀ポリゴンを使ったRPGのウワサや，落ちものパズルの計画もあるとかないとか。ゲーム本編よりも，サイドで話題が多い『エーベルージュ』シリーズ

▶『ハビタット2』では，すでに『エーベ』キャラであるナックとノイシュのヘッド（頭）が使用可能だ。制服も現在制作中……？

## U·WA·SA 『偽典・女神転生』がWin95/98に登場！ ん？ まだ何かあるの？

1年半ぐらい前にPC-98対応ソフトとして登場した『偽典・女神転生～東京黙示録』が，Win95/98に移植されることになりました。ここで『ギガテン』についてちょっと説明しておくと，ストーリーは「本編」のどこにも属さないけど，システムは3Dダンジョン&悪魔合体ありと，シリーズでおなじみの要素が取り入れられた，パソコンだけのオリジナル・タイトルだったんです。発売当時は，パソコン市場がすでにPC-98からWindowsに移行しきった時期だっただけに，プレイしそびれたというファンも多いハズ。そんな人はこれを機会にチェックしておくべし，なのだ。

で，発売元のアスキーによれば，Win95でもうひとつ『メガテン』関連が出るってことですが。移植？ タイトルは……アレなんですね。書いていいですか？ あ，スペースが。　（文／中村京子）

◀20XX年，核兵器投下後の東京。とあるシェルターから物語がはじまるなど，シチュエーション的にはFC版『女神転生II』に近いかな？ 左はWin版の画面だけど，画面レイアウトがかなり変更されているのだ

※画面は開発中のものです。

## OVER SEAS ズー&M3エンタテインメントの海外移植3連発!!

『GTA　ポリス野郎をぶっちぎれ!!』など，海外の人気ゲームの移植で知られるズーとM3エンタテインメントが，この秋海外ゲームを一挙に3タイトル移植することを発表した。どれも独自の雰囲気を持った，個性的なゲームばかりなのだ。

注目したいのは，アメリカのMango Grits社の3Dシューティング『BARRAGE』。詳細はいまのところ不明だが，なんと，わずか4人で開発しているというから驚きだ。また，『創世紀1602』は箱庭をながめるような楽しさが，『COMMANDOS』は作戦を練る詰め将棋的なおもしろさがあり，どちらも秋の夜長に合いそうなゲームだ。 **（文／山田真也）**

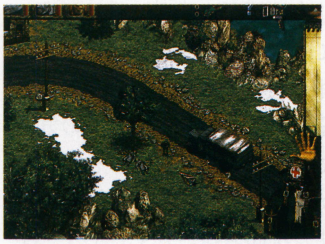
# COMMANDOS～特殊工作大作戦

■ライセンス元：英Eidos社
■Windows95　■SLG
■8,800円　■11月27日発売予定

第二次世界大戦を舞台に，ナチスドイツの野望を粉砕するため，6人のスペシャリストたちによる特殊部隊が秘密裏に動き出す——という，一風変わったリアルタイムSLGがこの『COMMANDOS』だ。

特殊部隊を構成するのは，グリーンベレー，スパイ，狙撃プロ，爆弾プロ，ドライバー，ダイバーの6名。たとえばドライバーに車を奪わせ，封鎖された入口を突破して仲間が入れるようにしたり，あるいはグリーンベレーが敵をおびき寄せ，そのスキに爆弾プロが爆弾を仕掛けるなど，状況に応じて各人の技能を考慮しつつ作戦を組み立て，任務を遂行させる必要がある。しかも，すべては敵に見つからないように実行しなければならない。

こうした，作戦を練るパズル性と，かくれんぼにも似たスリルに，ちょっとダークな楽しさがあるのだ。



**▲冷静に状況（とくに敵兵の動き）を見きわめ，慎重に行動すべし**

**◀ヤバイ、発見された！騒ぎが広まる前に、敵を消せ!!**

**世界平和はオレたちが守る!!**

# 創世紀1602～Creation of a New World

■ライセンス元：独Sunflowers社　■Windows95　■SLG　■9,800円　■11月2日発売予定

ドイツで人気を博している，島を開拓し文明を築くSLG。実際の産業モデルをゲームに取り入れているのが大きな特徴だ。たとえば小麦からパンが作られ，それを売買するため市場が作られる，あるいは羊毛から布が作られ，それと材木を組み合わせることで船が建造できるなど，現実社会同様の生産体系が再現されている。

また，ある程度まで島が開拓され，文明が発達したら，今度は外の世界へと目を向けることになる。船を建造して外海へと出発し，航海の果てに新たなる地を見つける。ときには友好関係を結び，ときには戦争に突入し……と，まさに大航海時代さながらの冒険ロマンが堪能できるのだ。

**◀文明が発達すれば、巨大な城の建造も夢ではない？**

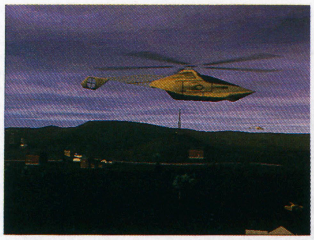
**▲島の開拓のようすは，ちまちまとしたアニメーションで表示される**

**▶場合によっては、他国との戦争も避けてとおれない**

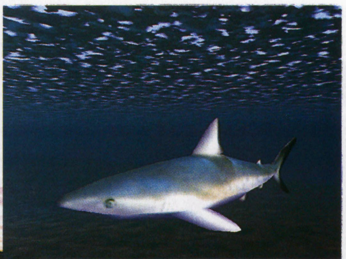
# BARRAGE

■ライセンス元：米Mango Grits社
■Windows95　■3Dシューティング
■8,800円　■10月2日発売予定

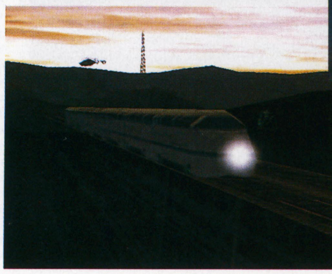
こちらは3Dアクセラレータ・Voodoo2に対応した，驚異的なスピードとグラフィックで展開する迫力の3Dシューティング。舞台は都市や海上などの空中はおろか，渓谷や地中のトンネル，さらには海中にまでおよぶという破天荒さ。しかも，敵はプレイヤーのレベルに合わせて攻撃パターンが変化する特殊AIを搭載しているため，ひと筋縄ではいかない戦いが展開しそうだ。現段階ではこまかなことは判明していないが，ここに掲載した写真のグラフィックのクオリティを見ても，十分に期待できるだろう。



**◀薄闇をバックに飛ぶヘリコプター。グラフィックの美しさが目をひく**



**▲目の前に立ちはだかるこのサメも敵なのだろうか？　なんだかスゴいスケールになりそう**



**◀列車とヘリコプター。「暴走特急を止めろ！」というシチュエーションなのかもしれない**



●COMMANDOS～特殊工作大作戦：©1997-1998 Eidos All Rights Reserved. ●創世紀1602～Creation of a New World：©1998 by Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH. All Rights to the software, text, graphics, music, illustrations, and handbook, etc., reserved. ●BARRAGE：©1998 Mango Grits All Rights Reserved.
※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱ズー（☎0268-38-1561）

# PC★Soft

今月は電車SLGが3本発売されるが，なかでも目を引くのが『銀河鉄道999』。あの999号を運転できるなんて，往年のファンには涙ものだろう。ロディックの『クッキーズ・バッスル』は，とくにウィットに富んだセリフでニヤリとしたい人にオススメだ。

New Release Title

## パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

### AI詰将棋 その4　赤銅の巻

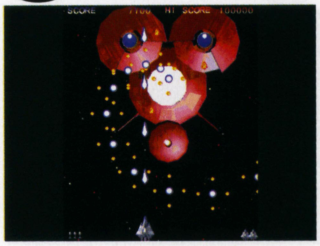
9／4　■アスキーサムシンググッド　■詰め将棋　■5,800円　■CD-ROM

AIによって，正解の指し手でなくてもコンピュータが受け手を返すため，真剣な詰め将棋が楽しめるソフト。詰め将棋作家の岡田　敏の新作より，1〜11手詰め200題を収録。『AI将棋1.5R』が付属。

Win95/98

### GAMELAND　IWATSUKI 〜豪快！迫力！シューティング

9／4　■エム・エス・ディ・ジャパン　■シューティング　■980円　■CD-ROM



同社の低価格シリーズの1作。オーソドックスなシューティング・ゲームで，2種類の武器と数段階のパワーアップを駆使して敵を倒していく。敵を一掃するボムや特大ボスなど，演出もハデ。

Win95/98

### GAMELAND　Oh！HAJIKI 〜敵を叩き落として生き残れ！現代版おはじき!!

9／4　■エム・エス・ディ・ジャパン　■アクション　■980円　■CD-ROM

赤い玉をマウスで操作し，敵の玉をステージから弾き落とすシンプルなアクション・ゲーム。全16ステージで，タイムアタックやスコアアタックが楽しめる。トラックボールにも対応。

Win95/98

### GAMELAND　ドカちゃんのブロック崩し 〜日給月給，工事現場でブロック崩し

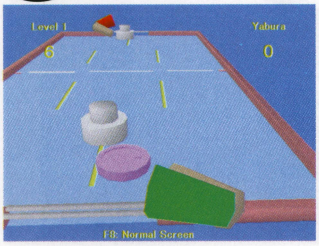
9／4　■エム・エス・ディ・ジャパン　■アクション　■980円　■CD-ROM

ブロック崩しをベースにしたゲーム。壁で跳ね返る玉を利用し，だんだん下がってくるブロックをすべて破壊する。スピードアップなどのアイテムや，ボーナス・ステージも用意されている。

Win95/98

### GAMELAND　ほっけ3D 〜本格的3Dエアホッケー

9／4　■エム・エス・ディ・ジャパン　■アクション　■980円　■CD-ROM



3D視点を採用したエアホッケー・ゲーム。マレットでパックを弾き，相手のゴールを狙う。マウスのみの簡単操作や，リアルな動きが特徴。CPU戦と通信プレイの2モードが用意されている。

Win95/98

### GAMELAND　麻雀パイれーつMJ 〜ゲーセン気分で対戦麻雀

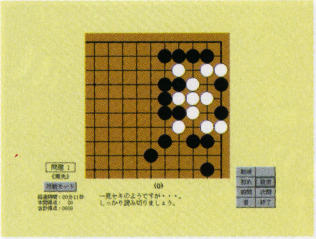
9／4　■エム・エス・ディ・ジャパン　■麻雀　■980円　■CD-ROM

女の子と対戦して勝ち抜いていく，アーケード・ゲーム風のふたり打ち麻雀。スタート時の牌交換や流局時のテンパイスロットなどができるアーケードモードと，通常のノーマルモードがある。

Win3.1/95/98

### 対戦型囲碁問題集1250

9／4　■NECインターチャネル　■囲碁　■12,500円　■CD-ROM



デジタルブックで発売されていた「対戦型囲碁問題集」シリーズを1タイトルにまとめて移植。収録されている1250問はレベル，ジャンルごとにわかれており，自分の棋力にあわせて挑戦できる。

Win95/98

### ディスクステーション20号〈秋号〉

9／6　■コンパイル　■ディスクマガジン　■980円　■CD-ROM

アクション『コメットサマナー』，麻雀風テーブル・ゲーム『幻世牌遊記』，パズルゲーム『なぞぷよ』などを収録。自分で『なぞぷよ』問題を作れるエディタやアクセサリーも付属している。

Win95/98

### ジェットストリーム3rd

9／11　■アクアシステム　■フライトSLG　■6,800円（予価）　■CD-ROM

5種類の旅客機と1種類の軽飛行機の操縦が楽しめるフライト・シミュレータ。ANA，JASの実機と同一のカラーリングを施した機体を使用できる。MSフォースフィードバックプロにも対応。

Win95/98

### ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ 限定攻略本セット

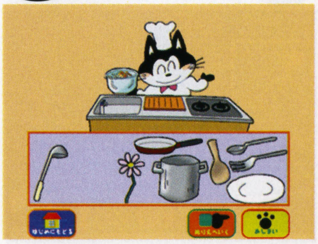
9／11　■マスターピース　■SLG　■9,600円　■CD-ROM

今年4月に発売されたファミレス経営SLG『ザ・ファミレス〜あの街を独占せよ』と，ゼストから発売中の「パーフェクト公式ガイドブック」をパックにしたセット。数量限定発売。

ハイブリッド（Win95 Mac）

### パソコンであそぼう くろねこめいたんてい

9／11　■SME・インターメディア　■オムニバス　■2,800円　■CD-ROM



子ども雑誌のキャラクター，くろねこめいたんていが登場するミニゲーム集。幼児でも楽しめるように，クリックのみで遊べる作りになっている。ぬり絵やパズルなど，数種類のゲームを収録。

Win95/98

## ザ・チェス～ディープ・ブルー

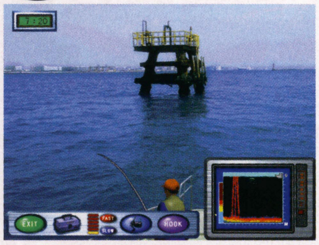
9/11 ■アンバランス ■チェス ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］詳細なルール設定やネット対戦など，チェスを幅広く遊べるソフト。他社から発売中の『チェスマスター』『ギャンビット』のファイルを読みこんで対局することもできる。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

## ザ・シーバス

9/18 ■ポニーキャニオン ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



シーバス・フィッシングをゲーム化。釣具メーカー，TEAM DAIWAの協力により，実在のルアーを使ったプレイができる。ゲーム画面には，ロケで収録した実写映像を使用。監修は奥山文弥。

Win95/98

## スピリチュアル ソウル

9/18 ■秀和システム ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

封印された女神を救うため，精霊獣たちとともに戦うファンタジーSLG。ストーリーの異なる4人の主人公からひとりを選ぶ。RPGのようなストーリー展開と，ポップなグラフィックが特徴。

Win95 Mac

## トレインシミュレーター JR北海道①（余市～札幌）

9/18 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

電車運転シミュレーション・シリーズの第13弾。早春の北海道・函館本線の余市～札幌間の走行を疑似体験できる。運転車両として，最新鋭の気動車201系と，同じく電車731系を収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## AQUAZONE™ グッピー スターターキット

9/18 ■オープンブック9003 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

デスクトップ上で魚を飼育し，繁殖シミュレーションとしても楽しめるソフト『AQUAZONE™』本体と，追加データ集『グッピー・ブリーディングセットVol.1』をまとめたお買い得版。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## AQUAZONE™ Power Updater グッピー・ブリーディングセットVol.1/Vol.2

9/18 ■オープンブック9003 ■データ集 ■各6,800円 ■CD-ROM

『AQUAZONE™』でグッピーを飼育できるようにする追加データ集。Vol.1，2ともに異なる3種のデータを収録している。遺伝子機能搭載により，グッピーの繁殖を忠実にシミュレート。

Win95/98 P.Mac

## クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD

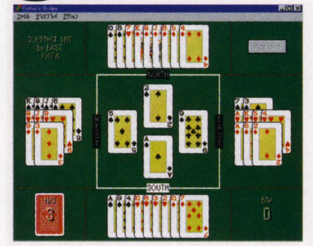
9/18 ■ロディック ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

くまのクッキーをあやつり，過酷なスポーツ競技をクリアしていく。用意されているスポーツは，ハードル競争やクレイ射撃などの5種目。ウィットに富んだセリフやブラックなストーリーが特徴。

Win95/98

## ザ・コントラクトブリッジ

9/18 ■アンバランス ■カードゲーム ■8,800円 ■CD-ROM

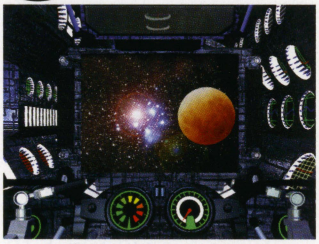


［海外から移植］コントラクトブリッジが手軽に楽しめるソフト。こまかな設定が可能で，初心者から上級者までをカバーしている。ルール説明やヒント機能も豊富。最大4人での通信対戦もできる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## 銀河鉄道999エターナルファンタジー 運転シミュレーション

9/21 ■インナーブレイン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

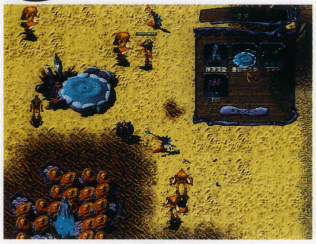


「銀河鉄道999」に登場する列車999号を運転するSLG。鉄郎，メーテルといった登場人物たちのヒントを参考にしながら，隕石群や磁気嵐などの障害を乗り越え，惑星テクノロジアを目指す。

Win95/98

## WARBREEDS～ウォーブリード

9/21 ■インタープログ ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］遺伝子戦争を題材としたリアルタイムSLG。倒した別種族の敵からDNAを奪うことで，ユニットの能力が向上したり使用武器が増えたりする。通信によるマルチプレイにも対応。

Win95

## 実況パワフルプロ野球

9/23 ■コナミ ■野球 ■6,800円 ■CD-ROM

家庭用ゲーム機で好評の同名シリーズがWin95に登場。ペナントレースなど通常のプレイモードに加え，SLG風のサクセスモードも搭載している。選手データは'98年オープン戦時のものを使用。

Win95/98

## ドッチDEボール！

9/25 ■SPS ■ドッジボール ■4,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］従来のルールに体力制を取り入れた，一風変わったドッジボール・ゲーム。8人の女子高生からひとりを選び，必殺シュートを駆使して全国大会での優勝を目指す。

Win95

## マジック：ザ・ギャザリング オンライン・エディション完全日本語版

9/25 ■メディアクエスト ■カードゲーム ■10,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『マジック：ザ・ギャザリング』の通信対戦対応バージョン。ザ・ダーク，レジェンズのカード100種が追加されたなどの変更点がある。CPU戦やアドベンチャーモードも収録。

Win95/98

## ツインズストーリー～きみにつたえたくて

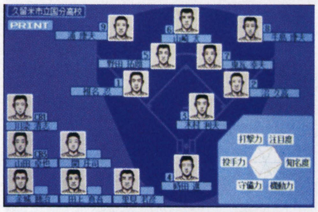
9/25 ■富士通 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

双子の兄妹の兄となり，高校生活でのさまざまな出会いを経験する育成型の恋愛SLG。男子部と女子部にわかれた学園で，妹の機嫌をとりながら女の子との交際の輪を広げていく。アクセサリー付属。

Win95/98

## アートディンクベストチョイス 栄冠は君に3～高校野球全国大会

9/25 ■アートディンク ■野球SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］野球部監督となり，レギュラー選抜や練習メニューの編成など，高校球児を指導して甲子園を目指す。選べる高校は約4,000校。試合中には選手にサインを出して指示を与える。

Win95/98

## STARTOSPHERE

9/25 ■アイジーエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］空中要塞を指揮して敵を撃破する，シューティングの要素を含んだSLG。要塞はカスタマイズができ，それを使った対戦も可能。重量級要塞司令官を目指すストーリーモードもある。

※再発売情報……【9月4日発売】●モノポリーCD-ROM記念価格版（ハズブロージャパン）2,480円［Win95/98］●バトルシップCD-ROM記念価格版（ハズブロージャパン）2,480円［Win95/98］●モノポリースターウォーズCD-ROM特別価格版（ハズブロージャパン）2,480円［Win95］

Win95/98

## 無人島物語アナザーワールド

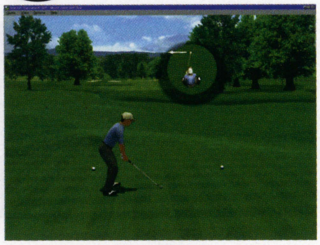
9/25 ■ケイエスエス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

残存食料や疲労度を考えながら，未知の島を探索していくサバイバルSLG。新しく3D視点が採用された。島に存在している数百種の生物をまとめて博物誌を完成させるなどの目的も用意。

Win95

## GOLF ONLINE98

9/26 ■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM



インターネットを利用して全国のプレイヤーとゴルフが楽しめるソフト。専用接続プログラムにより，複雑な設定が排除されている。ネット上では，豪華賞品を競うトーナメントが毎週開催される。

Win95/98

## トランプワールド2

9/3 ■アスキー ■カードゲーム ■4,950円 ■CD-ROM

トランプを使ったゲームを楽しめるソフト。ポーカー，大富豪などの多人数ゲームから，ゴルフ，モンテカルロといったひとり遊びまで，全12種類を収録。マウスのみの簡単操作が特徴。

Win95 3Dボード専用

## 電車でGO！限定仕様版

9/下 ■アンバランス ■SLG ■8,800円／14,800円（マスコン付） ■CD-ROM

［アーケードから移植］『電車でGO！』を3Dボード対応で完全移植。ポリゴンで表現された路線を，現実さながらの操作系で走行していく。基本の4路線のほかに，隠し要素だった2路線も収録。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

## AI詰将棋 その3 青銅の巻

8/7 ■アスキーサムシンググッド ■詰め将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

実戦的な詰め将棋が楽しめる『AI詰将棋』シリーズの第3弾。答えの手数までは，どんな手を指しても打ち返してくるため，対局のような真剣勝負ができる。対局用将棋『AI将棋1.5R』を同梱。

Win95/98

## 英雄降臨 ～THE SEVEN HEROES&CINDERELLA

8/21 ■アルファ・オメガソフト ■RPG ■1,000円 ■CD-ROM（2枚組）

一国のリーダーとなって歴史上の7大英雄と戦い，黒の王を倒すことが目的。自分に一番性格が近い英雄に助言を受けながら国を指導する。以前に発売された同名作品を廉価で再発売。

Win95/98 オンライン専用

## タナラス完全日本語版

8/21 ■ソニー・ミュージックコミュニケーションズ ■3Dアクション ■5,600円 ■CD-ROM

［海外から移植］戦車を操縦し，ほかのプレイヤーが操作する敵車と戦うインターネット専用の3Dアクション。1対1や多人数対戦のほか，チームごとの対戦などもできる。チャットも日本語対応。

Win95/98

## トワイライトエクスプレスゴルフ98 富士中央ゴルフ倶楽部

8/22 ■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ ■1,980円 ■CD-ROM

ボールの動きなどの物理計算にこだわったゴルフゲーム。富士中央ゴルフ倶楽部のコースを，フルカラー&高解像度のグラフィックで忠実に再現している。ネットワークでの対戦プレイも可能。

Win95/98

## トワイライトエクスプレスゴルフ98 石岡ゴルフ倶楽部

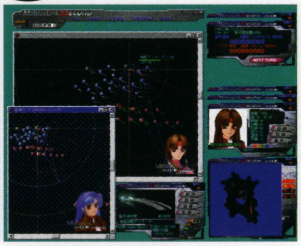
8/22 ■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ ■1,980円 ■CD-ROM

同名ゴルフ・シリーズの石岡ゴルフ倶楽部バージョン。実際のコースをそのまま再現しているほか，ボールの転がり軌道などの物理特性もリアルにシミュレートしている。本ソフトのみで動作可能。

Win95/98

## メビウスリンク3セカンド

8/28 ■アイ・マジック ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



純粋な艦隊戦術が楽しめる『メビウスリンク3』のシナリオを換えたセカンド・パック。銀河制覇を狙う帝国に立ち向かう連邦軍の活躍を描く。新たに勝利グラフィックが描きなおされた。

Win95

## えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる

8/28 ■TGL ■ボードゲーム ■7,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］自分の領地に止まった相手からロイヤリティを奪うなどして，どれだけお金を稼げるかを競いあうボードゲーム。時計機能を活用した時事イベントなども起こる。

Win95/98

## イース・エターナル通常版

8/28 ■日本ファルコム ■アクションRPG ■8,800円 ■CD-ROM

現在発売中の『イース・エターナル』に同梱されている特典CDを含まない，ゲーム単体での発売。基本的なゲーム内容は同じだが，新たにイージーモードが選択できるようになっている。

Win95/98

## メックフロンティア ～緊急指令！惑星資源を確保せよ

8/28 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

メックと呼ばれるロボットを指揮して敵対勢力との戦闘や資源採掘をこなし，派遣された惑星の開発権を獲得するのが目的のリアルタイムSLG。ステージには，環境が異なる12の惑星を用意。

Win95/98

## ニューお気楽囲碁対局

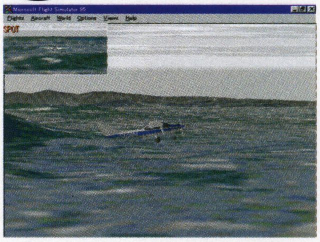
7/17 ■スプリングコスモ ■囲碁 ■3,400円 ■CD-ROM

ルール説明や基本練習問題などのモードによって，初心者でも楽しみながら囲碁のルールが覚えられるソフト。対局では，5段階の強さの相手を選べる。500局までの棋譜をコメントつきで保存可能。

Win95/98

## ジャパンシーナリシリーズ4 九州シーナリ

7/18 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM

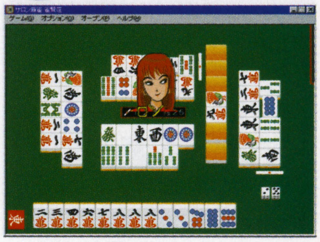


『フライトシミュレータ95』『98』用追加データ集の九州版。航空写真を利用して，福岡市の街なみを再現。福岡ドームやシーホークホテルなどの建築物は3Dグラフィックで表現されている。

Win95/98

## ネットワーク対戦麻雀 雀賢荘

7/23 ■テラネットプロダクト ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



ネット上での対戦をメインとした麻雀ゲーム。プロフィールや顔グラフィックを登録することができる。レベルごとに対戦サロンが用意されているので，同程度の相手と対局が可能。CPU戦も用意。

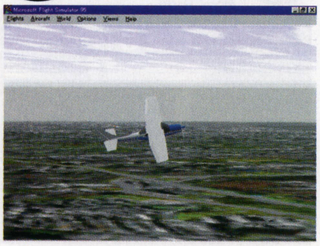
# ゲームソフト以外

# PC・Soft New Release Title

Win95/98

## ジャパンシーナリシリーズ1 関東・甲信越シーナリ

7/25 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM



『フライトシミュレータ95』『98』用追加データ集。関東・甲信越の地形を空から楽しめる。東京中心部は，航空写真を採用して風景を再現している。精密なナビゲーション・データも付属。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## EMERGENCY FIGHTERS FOR LIFE

9/16 ■アイジーエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

消防隊や警察署のオペレーターとなって，的確に部隊を配置し，災害を処理していくSLG。ゲームはリアルタイムで進行していく。30のミッションは，実際に起こった事件をもとに構成されている。

Win95 日本語マニュアル付英語版

## F-22エア・ドミナンス・ファイター デザートミッション

9/25 ■イマジニア ■データ集 ■5,980円 ■CD-ROM

フライトSLG『F-22エア・ドミナンス・ファイター』の追加ミッション集。エチオピア，スーダン，エジプトなど，中東を舞台にした四つのキャンペーン，36のミッションが収録されている。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## Total Annihilation : Battle Tactics

8/14 ■ビーアンドエー ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM

『Total Annihilation』の公式追加パック第2弾。シングルプレイ重視のデータ内容で，100のミッションと四つのユニットを追加できる。マルチプレイ用のマップ6種類も同時収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## THE Q2 FILES

8/26 ■マイクロマウス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

『QUAKE II』用のアドオン追加マップ集。新たに制作された，100以上の高難易度マップを追加することができる。シングルプレイ用マップや，マルチプレイ用デスマッチ・マップも用意。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## STELLAR FORCES

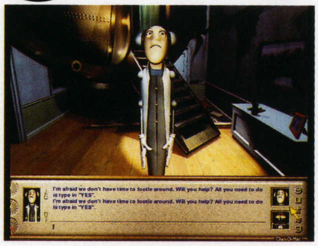
8/26 ■マイクロマウス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

『スター・クラフト』用の追加ミッション集。追加されたニュー・レベルの数は50以上で，シングルプレイ，マルチプレイ両方のミッションを収録。最大8人までのネットワーク・プレイができる。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## DOUGLAS ADAMS : STARSHIP TITANIC

7/17 ■スプリングコスモ ■AVG ■6,980円 ■CD-ROM



SF作家のダグラス・アダムスがシナリオを担当した謎解き型のAVG。宇宙航行中に乗客が消えてしまった宇宙船・タイタニック号の謎を，船内を探索しながら解き明かしていく。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

## POWERBOAT Racing

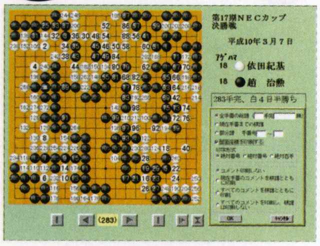
7/31 ■アイジーエス ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

波や水しぶきといった水面の状況がボート航行に影響をおよぼすなど，ボートレースをリアルに再現したゲーム。レースデータなどをメールで送信することもできる。3人同時プレイが可能。

Win3.1/95/98

## 碁ワールド普及版

9/4 ■NECインターチャネル ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



より積極的な囲碁生活を目指す人のためのソフト『碁ワールド』の普及版。最近の名人戦を加えた，古典から現代までの名対局500局を収録，うち385局には解説がついている。対戦問題集も用意。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

## クイズ・ゲーム 知ってるっちゅうの!? 一般常識の達人5,000問

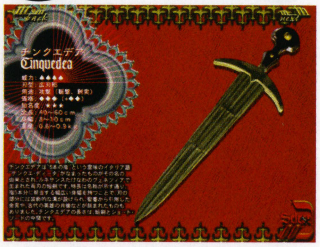
9/11 ■メディアカイト ■教養 ■3,800円 ■CD-ROM

楽しみながら知識が身につく学習クイズ・シリーズの最新作。政治や物理など試験に役立つものからスポーツ・大衆文化まで，全15分野を選択可能。クイズ終了後には成績がグラフで表示される。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## 武勲

9/11 ■ガイナックス ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



新紀元社刊行の西洋武器事典「武勲の刃」をCD-ROM化。種類，大きさなどで分類された88点の武器は，すべて3Dで再現されている。各武器の歴史や背景はナレーションでも解説。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

## 世界遺産 時を超える旅 文明の十字路・不思議都市イスタンブール

9/11 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

ヨーロッパとアジアの双方の歴史や文化が混在するイスタンブールの魅力を，バザールの疑似探険や，パノラマ仕立ての景観鑑賞などの手法で堪能できるソフト。テレビ東京との共同制作。

Win95/98

## 新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.3

9/18 ■ガイナックス ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

同名アニメのスクリーンセーバー集第3弾。4人組の弦楽演奏や授業風景などのチビキャラのものをはじめ，画面を侵食していく使徒，ポスターイラストなど，計30点のセーバーを収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## ねこ神さま スクリーンセーバー

9/18 ■大和堂 ■スクリーンセーバー ■2,800円 ■CD-ROM

漫画家ねこぢるが描く同名コミックを題材としたスクリーンセーバー集。ねこ神さまが登場する10種類のセーバーと，15種類の壁紙を収録している。コミック同様，シュールな世界が展開する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## CLAMP学園電子分校 第3号

9/25 ■カルチュア・パブリッシャーズ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CLAMPオフィシャルWebサイトに掲載されたイラストや記事をCD-ROMにまとめたシリーズの第3弾。'98年上半期に公開された記事が楽しめる。おまけとして壁紙やアイコン，セーバーも付属。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## 世界と日本の超特急

9／25 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

世界の超特急を集めたソフト。TGV, ICE, ユーロスターなど，各地を走る高速列車の走行ムービーや写真，路線図などのデータを満載している。日本の新幹線に関する詳細なデータベースも付属。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## 千葉麗子写真館

9／21 ■インナーブレイン ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

現在では絶版となっている千葉麗子の初写真集「FIRST VOYAGE～南へ5マイル」掲載全写真と，未発表80点を編集したデジタル写真集。彼女の近況が聞けるインタビューも収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## 渡辺美奈代写真館

9／21 ■インナーブレイン ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

渡辺美奈代の写真集のなかでも希少価値が高いと言われている「TRAP」の掲載写真に，未発表ぶんを加えた全150点を収録しているCD-ROM写真集。おニャン子時代の秘話や近況つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## 森永奈緒美写真館

9／21 ■インナーブレイン ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

ヘアヌード全盛期に出版され，いまでは絶版となっている森永奈緒美の写真集「BITTER＆SWEET」をデジタル化。未発表作品を含めた全部で約150枚の写真と，近況インタビューが楽しめる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## GAIA odyssey Pure Islands～ガラパゴス諸島

9／21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

太平洋の東のはずれに点在する，生命の宝庫・ガラパゴス諸島の魅力を収めたソフト。イグアナ，ゾウガメ，ペンギンなど，島に生きる動物たちの様子を，映像を駆使して紹介する。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## GAIA odyssey 雲と風のステージ～美瑛の空

9／21 ■金羊社 ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

北海道・美瑛の雲や光の風景を，富良野出身の映像作家である伊東　剛の写真と，モーガン・フィッシャーの音楽で表現するCD-ROM。71枚の写真が収録されている。説明文は2か国語に対応。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## アウトドアーズマンのバードウォッチング＆ウォッチングスター

9／24 ■金羊社 ■エンターテインメント ■4,500円 ■CD-ROM

鳥の観察を行なうバードウォッチングと，夜空の星を鑑賞するスターウォッチングをテーマにしたエンターテインメント・ソフト。それぞれの基礎知識や，楽しみかたを解説してくれる。

Win95

## ラジロム モーニングVol.9 吉田古奈美

9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組が展開するシリーズの最新作。吉田古奈美が担当する『モーニング』は，ひさびさの通常収録。「古奈美のラッキーアドバイス」などのほかに，先月号のこぼれ話も。

Win95

## ラジロム ブランチVol.9 豊嶋真千子

9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の豊嶋真千子がパーソナリティとなってラジオ番組を展開するシリーズ第9弾。「デジタルでポン！」「真千子のデジタルシアター」「もしもしクイズ」など，通常コーナーが展開する。

Win95

## ラジロム ランチタイムVol.9 長沢美樹＆夏樹リオ

9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組CD-ROMシリーズの『ランチタイム』編。恒例コーナー「お昼の鉄人」では，リスナー審査員も参加しての2度目のカレー対決が行なわれる。ほかに三つのコーナーを収録。

Win95

## ラジロム ティータイムVol.9 こおろぎさとみ＆南　央美

9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

こおろぎさとみと南　央美が司会のラジオ番組シリーズ9作目は札幌公開収録編。観客といっしょにくり広げるコーナーのほか，夏ならではの特別企画「央美とさとみのこわ～いはなし」も。

Win95

## ラジロム ナイトVol.9 かないみか＆結城比呂

9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとに区切られたデジタル・ラジオ番組シリーズ第9弾。かないみか，結城比呂のふたりに，ゲストとして松井菜桜子が加わって行なわれた札幌公開録音の模様を収録している。

Win95

## ラジロム ミッドナイトVol.9 平松晶子

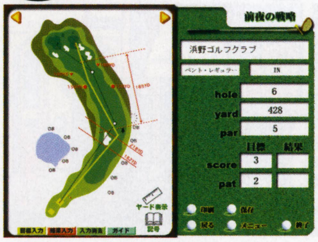
9／25 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の平松晶子がパーソナリティを務めるラジオ番組ソフト。「ミッドナイトメール」「ことのは」や画像紹介などの定番コーナーのほか，ホームページ連動企画もスタートする。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## スコアメイクのためのGOLF 前夜の戦略（関東編）コース攻略3951ホール

9／25 ■NECインターチャネル ■ゴルフ ■12,800円 ■CD-ROM



料金からホール・レイアウトまで，関東にある195コースを研究できる「ホールガイド3951」，目標スコアから打数を割り出す「前夜の戦略」などを収めた，ゴルファーのための教養ソフト。

Win95

## 音楽ツクール95 グルーヴ・マスター

9／26 ■アスキー ■ツール ■7,800円 ■CD-ROM

最初から用意されている音楽パーツを自由に組み合わせるだけで，簡単にオリジナル曲が作れるサウンドリミックス・ソフト。完成した曲は，ほかの「ツクール」シリーズ作品で活用できる。

Win95

## ときめきメモリアルデスクトップアクセサリー 彩のラブソング

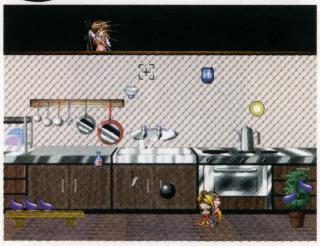
9／17 ■コナミ ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

AVG『彩のラブソング』を題材にしたアクセサリー集。片桐彩子を中心にした登場人物の壁紙約80種をはじめ，パズルゲームが遊べるスクリーンセーバーやアイコン，音声・音楽集などを収録。

Win95

## シーズンアップデスクトップコレクションVol.4 天使のよろこび

9/26 ■マシス ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM



季節がテーマの「天使」シリーズの最終作。秋をイメージしている本作では，メイン・イラストレーターのあいざわひろしのほか，いままで参加した20名以上のCG作家の作品を収録している。

Win95

## Romantic Railroad ～スイス／登山鉄道の旅編

9/30 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

海外の鉄道をスライドや資料で紹介するシリーズのスイス編。インターラーケン駅から2方面への旅を，ビデオや写真を使って再現する。駅ごとに移動するモードと，オート紹介モードを搭載。

Win95

## Romantic Railroad ～スイス／氷河急行の旅編

9/30 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

ツェルマット駅を起点とする氷河急行11路線を，カシオペアのBGMにのせて紹介する。旅行に役立つ一口メモから，レールの種類や鉄道の規格といった専門的な情報まで掲載されている。

Win95

## Romantic Railroad～スイス／アルプス登山鉄道 デスクトップアクセサリー

9/30 ■MUGENDAI SOFTWARE ■アクセサリー ■2,800円 ■CD-ROM

海外の鉄道を紹介するエンターテインメント・シリーズの映像をアクセサリーに。鉄道写真のほか，湖や花の画像も収録した壁紙と，車窓や運転席から見た風景が流れるセーバーを用意。

Win95/98

## ザ・プロ将棋'98 第六巻 矢倉の闘い編

9月 ■富士通 ■将棋 ■7,800円 ■CD-ROM

『ザ・プロ将棋』シリーズ第6弾。最新の棋譜350局を初手から終局まで収録しており，トッププロの対局から矢倉の戦法が学べる。定跡講座の内容も一新，解説が3倍以上のボリュームに増えた。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## 英語上達 スタートレック1 Deja Q

8/7 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

同社の「英語上達」シリーズ第2弾。日本でも放映された「スタートレック ザ・ネクストジェネレーション」の人気作を収録，その全セリフ＆全単語を教材にして英語の学習ができる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## 英語上達 スタートレック2 亡霊戦艦エンタープライズ“C”

8/7 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

表題作をテキストにして，楽しみながら英語を学ぶソフト。シネマモード，レッスンモードの2モードを搭載している。実際の俳優の発音を聞きながら発音の練習ができる録音＆再生機能つき。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## 英語上達 スタートレック3 アンドロイドのめざめ

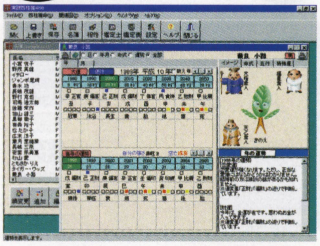
8/7 ■ソース ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

同名英語学習ソフトの第3弾。会話スピードを調節してヒアリングが練習できる機能や，任意の単語を印刷してリストを作れる機能などが用意されている。シリーズ全巻ともカセットテープ同梱。

Win95/98

## 四柱推命の先生 活用編

8/14 ■スプリングコスモ ■占い ■5,800円 ■CD-ROM



東洋占術のひとつ「四柱推命」をわかりやすく解説する。実践鑑定編での操作が前作『入門編』にくらべて簡便になったほか，基本を学ぶ講座にはユーザーからの質問をまとめたQ＆Aを新設。

Win95/98

## もぐらたたキー プラス

8/21 ■エルゴソフト ■教養 ■3,800円 ■CD-ROM

もぐらたたきを楽しみながらタッチ・タイピングが学べるキーボード練習ソフトの続編。教室，道場，ゲームの3ステップに加えて，落ちものパズル風のミニゲームが収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## ジャストキッズももんがくらぶ 3・4・5歳コース 9月号

8/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

3～5歳児を対象にした教育ソフト。人々の表情から感情を推測する「みんなのきもち」，写真を撮るときのかけ声をいろんな国の言葉で紹介する「はいチーズ！」などのプログラムを収録。通販専用。

ハイブリッド（Win95 Mac）

## ジャストキッズももんがくらぶ 6・7・8歳コース 9月号

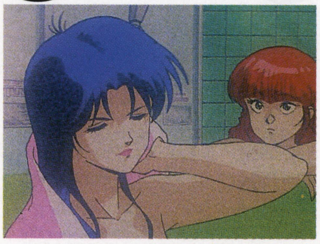
8/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

6～8歳の子ども向け月刊エデュテインメント・ソフト。漢字の成り立ちを考える「どんなかんじ？」や，道を作ることで直線・曲線の特徴を理解する「くねくね」などを収録。通信販売専用。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

## トップをねらえ！ コレクターズディスクVOL.2

8/28 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM

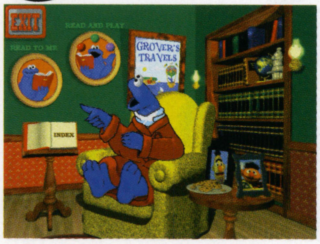


同名アニメの素材集第2弾。雑誌に掲載されたイラストと，第3・4話から厳選された約200点の画像が堪能できる。前作に引きつづいて『電脳学園3』の資料やエンディング画面が収録されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）日本語マニュアル付英語版

## セサミストリート グローバーの冒険旅行

8/21 ■ザ ラーニング カンパニー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM




「セサミストリート」の人気者，グローバーとともに不思議な島を探険する絵本ソフト。12のステージをクリアしながら，親切心や協調性が学べる。全シリーズに日本語ガイドと対訳が同梱。

ハイブリッド（Win95 Mac）日本語マニュアル付英語版

## セサミストリート サーチ＆ラーンアドベンチャー

8/21 ■ザ ラーニング カンパニー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

日本でも人気のキャラクターと遊びながら学ぶ，CD-ROMオリジナル絵本シリーズ。セサミストリートで，シャーロック・ヘムロックたちとミステリーを解いていく。ごほうびの賞状は印刷可能。

ハイブリッド（Win95 Mac）日本語マニュアル付英語版

## セサミストリート 三銃士

8/21 ■ザ ラーニング カンパニー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

グローバー，ゾーイ，テリーのセサミストリート三銃士が，オスカー王のピッグ伯爵を捜す冒険へ出発。3人といっしょに問題を解決したり，ゲームに参加しながら読み進めていく学習絵本。

# Index


スパイクアウト …… 192
ジョジョの奇妙な冒険 …… 194
ファイティングレイヤー …… 195
ソウルキャリバー …… 196
ストリートファイターZERO3
シャドルー戦闘部隊のすべて …… 198
アーケード・ゲーム今月の新作 …… 201

# Arcade Game Side

## アーケード・ゲーム News Headlines

### 第36回AMショー開催!

各メーカーの新作アーケード・ゲームをいち早く体験できる展示会「アミューズメントマシンショー（AMショー）」が，9月17日(木)～20(日)の4日間，東京国際展示場（東京ビッグサイト）にて開催される。一般入場日は19・20日の2日間で，入場料は高校生以上の男性が1,500円，小・中学生と女性が1,000円，未就学児童と60歳以上の人が無料。前売券も発売中で，チケットぴあ，チケットセゾン，ローソンチケット，JR東日本みどりの窓口などで，当日券の500円引きで買うことができる。入場時の混雑を避けたい人は，前売券を買っておこう。

さて，気になる出展タイトルだが，各メーカーのイチ押しゲームは，上のリストのようになる模様。また，コナミやタイトーは，当日発表の隠し玉を用意しているそうなので，そちらにも期待が高まるところだ。

一般入場日には，ゲーム関連のグッズを集めたオークションや，特別プレゼントが用意されたスタンプラリー，人気タレントによるトークショーなど，各種イベントも行なわれる。20日には『ビートマニア 2nd MIX』大会の決勝戦が開催される予定だ。詳細はAMショーのHP(ホームページ)(http://www.jamma.or.jp/am-show)でもチェックできるぞ。

**'98 AMショー　出展目玉リスト**

| メーカー | タイトル | ジャンル |
|---|---|---|
| アリカ | ファイティングレイヤー | 対戦格闘 |
| SNK | SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝 | 対戦格闘 |
| カプコン | 超鋼戦紀キカイオー | 対戦格闘 |
| コナミ | ポップンミュージック | アクション |
| セガ | スパイクアウト | 格闘アクション |
| タイトー | 電車でGO!2 高速編 3000番台 | トレイン SLG |
| テクモ | デッド オア アライブ ++ | 対戦格闘 |
| ナムコ | レースオン! | レーシング |
| 彩京 | ガンバード2 | シューティング |

# ついに登場！ネットワーク型格闘アクション!!

# スパイクアウト

## DIGITAL BATTLE ONLINE★★★

■セガ ■格闘アクション ■9月稼働予定

本格的なネットワーク型ゲームが，ゲーム・センターに登場する。対戦格闘とはちがった，新しい多人数同時プレイの楽しさが味わえるぞ。（文／開田清隆）

### ネットワークが生み出す新感覚の格闘アクション

いままでありそうでなかった，「多人数同時プレイ型の3D格闘アクション」ゲーム。それがこの『スパイクアウト』だ。これまでは，ハードの性能と，多人数同時プレイ時の視点の問題のために，こういうゲームが存在しなかったと思うのだが，本作では，モデル3ステップ2基板を使用することと，筐体（ゲーム基板）を「ネットワーク」でつなぐことにより，それらの障害がクリアされている。

プレイヤーがそれぞれの筐体でプレイするので独立した視点を持っており，多人数同時プレイ時にも，フィールドのなかを自由に走りまわることができる。そのうえ，現在進行しているゲームへの途中参加も可能。これらが，ネットワーク・ゲームである本作の最大のウリだろう。

### ★★★ スパイクアウト ストーリーライン ★★★

一見，アメリカのどこにでもあるダウンタウンだが，その実多くのギャング・チームであふれる街，DIESEL TOWN（ディーゼルタウン）。この街に，新たなギャングが進出してきた。チーム“インフェルノ”である。

インフェルノは，“エンペラー”もしくは“ビッグボス”と呼ばれるリーダーの緻密で残酷な戦略により，街をまたたく間に支配していった。しかしインフェルノのリーダーは，最後に倒したチームのメンバーから，気になる言葉を聞く。「この街を獲ったと思ったら大まちがいだ。一番強いヤツらがまだ残ってるぞ……」

たしかに，4人ともっとも構成員の少ないチーム“スパイク”が残っていた。そのリーダーであるスパイクが，自分たちはチームではなく，知らず知らずのうちに集まった仲間にすぎないと思っていたので，一連の抗争には手を出していなかったのだ。インフェルノのリーダーは，たった4人のチームに何もできはしない，と思いながらも“一番強い”という言葉が気に入らなかった。

そして今，インフェルノの支配下となった街中のギャングが，チーム“スパイク”に襲いかかる――。

◀ゲームの舞台はディーゼルタウン。各エリアにはボスが待機していて，途中には，ルート分岐もある

### 対戦格闘にも負けない壮快かつ豪快なバトル

操作形態は，1レバー＋4ボタン。レバーでキャラの移動，ボタンがビート（通常攻撃），ジャンプ，チャージ，シフト（移動補助）となっている。ビートボタンの連打でコンビネーション技を，チャージボタンで特殊攻撃をくり出すことができ，対戦格闘のような空中コンボもキメることが可能だ。また，ステージ内には，さまざまな障害物やアイテムがあるほか，『バーチャ3』のようなアンジュレーション（高低差）のついた坂やエスカレーターもある。これらをうまく利用して敵をやっつけていくことが，攻略の第一歩となるだろう。

▲4人までプレイ可能。協力型だが，それぞれのプレイヤーはフィールド内を自由に動ける

▲フィールドは“街”そのもの。さまざまなシチュエーションで闘うことになるのだ

**チャージ攻撃**
▶多彩なヒット効果を持つチャージ攻撃。使いこなそう

**スペシャルアタック**
◀ボタン同時押しで，周囲の敵を一気に倒せる。回数制限あり

# チーム“スパイク”のメンバー

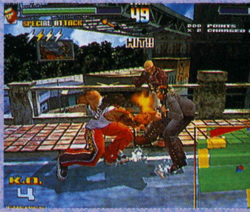
使用キャラは，“スパイク”のメンバーの4人から選択できる。それぞれが個性的な攻撃を持っているので，好きなスタイルを選ぼう。なお，ほかのプレイヤーと同じキャラを選択することも可能だ。

◀複数同時プレイ時には，合体技も使用できる。見知らぬプレイヤーとも，協力して闘っていこう

TOUGHなリーダー

## スパイク

“スパイク”のリーダー。対人関係が苦手で無表情だが，闘うときだけ表情が変わる。また，その外観と雰囲気が，彼の意思に関わらず，人を遠ざけている。もうすぐ5歳になる息子と一緒に過ごすのが，今の生きがい。



◀元ボクサーの彼は，直線的なパンチ攻撃が中心。ただし，殴るというより，たたき壊すというイメージが強い

WILDにキメる

## ホワイト

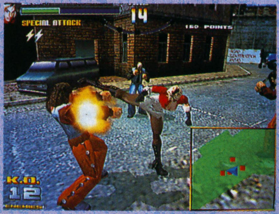
ニューヨーク生まれのアーミー。やんちゃで飽きっぽく，楽天家。加えて乗せられやすく，頼まれるとイヤとは言えない性格だ。バカにされることと人に指図されること，そしてテンシンが大キライ。

◀アッパーなどのパンチ技に加え，サマーソルトキックなどの足技も持っている，バランスのとれたキャラだ

SHARPな足技が冴える

## リンダ

頭が良く，将来は判事になろうと思っていた彼女。いつも冷静な判断のもとに適切な行動をとるが，曲がったことが許せない性格で正論重視のため，融通がきかない。良家の生まれだが「お嬢さん」と言われるのをイヤがる。



◀長い足を生かした，キレのよい足技のコンビネーションを持っている。ムダな動きが少なく，コンパクト

COOLな日本人

## テンシン

日本人だが，かなりの長身で，手足も長い。読みが深く頭がキレる彼は，ムダなことを好まず，必要なことだけをゆっくり話す硬派なタイプ。よくしゃべり，うるさいホワイトとは対立している。

◀攻撃はパンチ，キックともにリーチが長く，回転系の技を数多く持っている。独特の拳法で闘う

### ちょっと攻略(?)

本作は3Dのため，敵に囲まれると360度から攻撃を受けてしまううえ，敵をまとめるのは2D格闘アクションよりタイヘン。そこで，チャージボタンのタメ押しによる攻撃で，敵を確実にダウンさせたり気絶させるなどして，活路を見出そう。

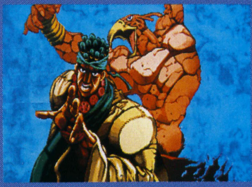
◀チャージボタンは，押しながら移動・攻撃が可能。つねにタメているのが理想か?

人気コミックが対戦格闘に！

# ジョジョの奇妙な冒険

■カプコン　■対戦格闘　■発売日未定

少年ジャンプに連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」が，対戦格闘ゲームになる！　超美麗グラフィックによる，究極のスタンド・バトルが今，はじまる。（文／開田清隆）



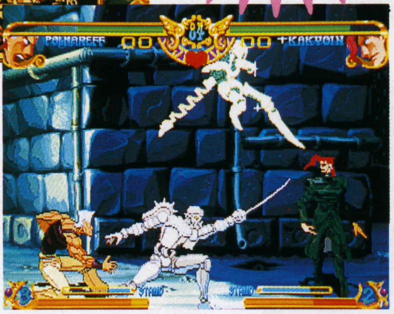
## CP-システムIIIの新作はなんと「ジョジョ」

『超鋼戦紀キカイオー』につづくカプコンの新作はなんと，あの「ジョジョ」だ。内容は原作の第3部を舞台にした2D対戦格闘で，プレイヤー・キャラとして承太郎，ジョセフ，花京院，アヴドゥル，ポルナレフ，イギーの5人＋1匹が登場。おなじみの「スタンド」（各人物の分身のようなもので，さまざまな特殊な能力を持っている）を駆使して闘うのだ。

システム基板はCP-システムIIIを使用。美しいグラフィックは，原作のファンを魅了することまちがいなし，だろう。

▲3部のメンバーが登場。選択画面は，マンガの世界から出てくるイメージ

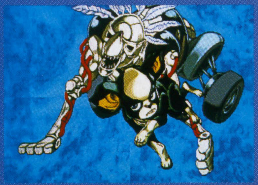
使用できるキャラは5人＋1!!

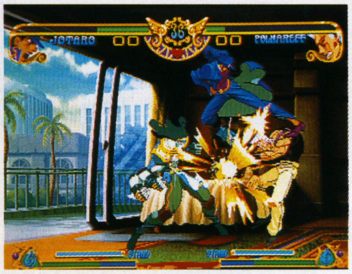


▶シルバー・チャリオッツ対ハイエロファントグリーン。スタンドによる闘いが，本作のウリだ

## キミは「スタンド」を使いこなせるか！

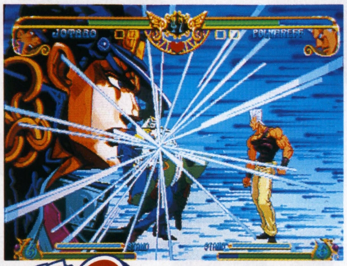
スタンドは，必殺技やスーパーコンボ使用時などに出現するほか，出したままにして，本体（キャラ）と同時に攻撃させることもできるらしい（スタンドの操作についての詳細は不明）。スピードとパワーがあり，その攻撃はいずれも強力らしいので，スタンドのあつかいかたが勝負のカギとなりそうだ。





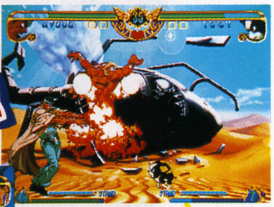
▲攻撃を仕掛ける承太郎と，スタンドのスタープラチナ。スタンドは，本体と別行動させることも可能だ

▲スタンド同士での闘い。シルバーチャリオッツの突きが，マジシャンズレッドにヒットしたところ



◀承太郎のスーパーコンボが発動。やっぱり「オラオラオラ……」なのか？

白熱のスタンドバトル!!



▲イギーも登場。小さくて攻撃が当たりにくそう

◀ジョセフのスタンド，ハーミットパープルの攻撃。念写の能力はどうなる？

### 対CPU戦ではストーリーモードに

1人プレイ時は，原作に沿ったデモ（承太郎以外のキャラは，オリジナル・ストーリー）が挿入されるのだ。

▲こんな原作のワンシーンが，デモとして挿入される

▼承太郎の母に危険が！なつかしすぎ……

▲花京院やポルナレフのストーリーも気になる

© 荒木飛呂彦 & LUCKYLAND COMMUNICATIONS/集英社
© CAPCOM CO LTD., 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面写真および記事内容は開発中のものです。このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

# FIGHTING LAYER

アリカ初の
完全オリジナル格闘が
コレだ！

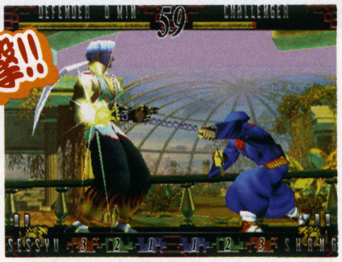
■アリカ　■対戦格闘　■発売日未定

『ストリートファイターEX』シリーズでおなじみのアリカが，オリジナルの3D対戦格闘を発表した。まずはご覧あれ。　（文／開田清隆）

## アリカ＋ナムコの贈る3D対戦格闘

以前本誌でお伝えした，ナムコの協力を得てアリカが制作している3D対戦格闘，それが『ファイティングレイヤー』だ。

操作系は『EX』などと同じく1レバー＋6ボタン形式で，ガードなどの基本操作も同じ。システムは，『EX』をさらに煮つめた完成度の高いものになっているようなので，『EX』を遊びつくした人も，プレイしたことがない人も楽しめそうだぞ。




▲登場キャラは，デフォルトで12名。武器や飛び道具を使うキャラもいる

▲通常画面。レバーと六つのボタン（弱，中，強のパンチとキック）でさまざまな技をくり出せる

◀3D格闘では，技のモーションのかっこよさもポイント。キマってる

## 気になる新しいシステム

ここでは，現在わかっている『ファイティングレイヤー』のゲーム・システムを紹介しよう。なお，これら以外にも「ジャストヒット」「ブロウクワイツ」といった名前のフィーチャーの存在が判明しているのだが，現段階ではその内容は不明。くわしいことがわかりしだい，紹介していくぞ。

## 特殊技＆イージーコンビネーション

必殺技とは別のコマンド技が特殊技で，移動技や相手との軸をズラすものを指す。イージーコンビネーションは，立ち弱パンチを連打することで連続攻撃を出せるというもの。レバーの入力などで技が変化するキャラもいるぞ。

▲立った状態で弱パンチを連打するだけで，つぎつぎに技をくり出せる。これなら簡単

▲ヒット数を見ると，単なる連係ではなく，連続技となるようだ。利用価値は高そう

## バレッジブロウ＆スーパーキャンセル

バレッジブロウは，『EX』シリーズでいう「スーパーコンボ」で，バレッジブロウゲージを消費して使う，強力な連続攻撃だ。スーパーキャンセルは，必殺技，バレッジブロウなどをキャンセルし，さらにバレッジブロウを出せるシステムのこと。ハードアタック＆リバーサルもスーパーキャンセル可能だ。

◀必殺技がヒットしたときに，コマンドを入力すれば……

▶スーパーキャンセルしてバレッジブロウをくり出せる

## ハードアタック＆ハードリバーサル

ガードされても相手をはじき飛ばす攻撃がハードアタック。ハードリバーサルは，起き上がりに出す無敵時間の長い技だ。

◀ハードリバーサルはゲージを消費する

## スーパーイリュージョン

技を出しているとき以外なら，どんなときでもフィールド内の別の場所に瞬間移動できる回避技。1試合に1回だけ使用可能。

▶バレッジブロウゲージの横のマーク（龍）が点灯しているときに使用できる

© ARIKA CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

※画面写真および記事内容は開発中のものです。

熱き火花を輝かせろ

# ソウルキャリバー

■ナムコ
■対戦格闘　■稼働中

読者のみんなは『ソウルキャリバー』をプレイしているかな？　ここでは，細かいシステムや各キャラの構えなどを紹介するので，プレイしている人はおさらい用に，これからはじめる人は予習用に役立ててほしい。（文／Kazoo渡辺）

## ソウルキャリバーの特殊システムをお教えしよう！

ギリギリの間合いを見切りながらの闘いが非常にアツい『ソウルキャリバー』。相手の技を紙一重でかわしながらの攻撃がキマったときなどは，もうホントに快感だ。そのためにはやはり，自分の使用キャラの技のモーションなどをしっかり把握しなければならないのだろう。しかし，「構え」が加わったことで技もかなり豊富になり，個々の技について語るのは不可能に近い。というわけで，ここでは『ソウルキャリバー』をおもしろくしているもうひとつの要素，さまざまな新システムなどについての解説をしてみようと思う。

### とにかくどこでも行けます！

◀▶レバーを2回入れたあとは、レバー下なら画面手前、上なら奥、と自由自在に移動できる

### 8WAY-RUNとはこんなものだ

『ソウルキャリバー』と言えばやはりコレ，"8WAY-RUN"。ゲーム中はつねにこれを使用し，間合いを調整しながら闘うといったカンジだ。おもに相手の攻撃範囲の円周上を移動して，技を誘ったりするのが基本的な使いかたとなるだろう。ただ，ほかの3D格闘で言うところの「軸ずらし」の役割もあるかというと，一概にそうとも言えない。攻撃判定の出現がそんなに早くはないので，相手との距離が近いときに避けようとすると，相手の攻撃でツブされることが多いのだ。相手の技をスカして攻撃するのであれば，特殊移動技か，軸をずらしながら攻撃する技などを使用したほうがいいかもしれない。

### 受け身はかならず取ろう

このゲームは起き上がり攻撃に通常攻撃がわりふられているので，使いかたがむずかしい。つまり，ダウン側が圧倒的に不利になってしまうのだ。そこで登場するのが「受け身」で，Ⓒボタンを押すタイプと，レバーを入れるタイプがある。吹き飛びかたなどで，どちらを使えるかが決まるようなので，きちんと覚えて使いわけよう。

◀ダウン前から入力しておいても，わりとOK

### 弾き＆捌きについて

前作のガードインパクトをさらに進化させた"弾き"と"捌き"。レバーとⒸボタンを相手の攻撃に合わせて入力すればいいのだが，『ソウルキャリバー』は技のモーションが変化に富んでいるので，タイミングを取りづらい。それだけにうまくキマると気持ちいいぞ。

◀こちらが弾き。攻撃を受けたあと強引にはねのける。弾かれた相手は，しばらく無防備で硬直する

▶相手の攻撃を受け流す捌き。うまくキマると，写真のように敵の真横をとることができる

### ソウルチャージって？

ソウルチャージは，発動させたあとの一撃が，必ずカウンターヒットになるという効果を持つ。ダメージはもちろん，相手の吹き飛びかたも大きくなるので，戦いを有利に進められるだろう。しかし，発動までのスキが大きいため使いどころがむずかしく，バクチ的な要素が強いのも確か。相手のダウン時などをうまく利用しよう。

◀発動させると，つぎの攻撃がカウンターになる

# 各キャラクターを，その特徴なども含めて紹介しよう

## キリク

リーチはかなりのものだが，遠距離用の技はかわされるとスキが大きい。Ⓖボタンでキャンセルできる技が多いのも特徴。当て身である「準封師（⇩⇘⇨）」は，そのモーション中に攻撃ボタンを押すことでさまざまな技に派生する。

## アイヴィー

鞭状に切り替わる“蛇腹剣”を持つ。遠距離戦が得意なので，8WAY-RUNで一定の間合いを保つことが重要。横にかわされても追いうちできる「生れ出ずる火霊（⇨🅑☆↑）」「生れ落ちる火霊（⇨🅑☆↓）」が非常に強力。

## ヴォルド

「背向け（⇩⇙⇦）」と「ジ・ラック（⇩Ⓐ+Ⓚor⇨Ⓐ+Ⓚor背を向けて⇩Ⓐ+Ⓚ）」という奇怪な構えを持つ。ただし，構えるとガードができなくなるのが難点。攻撃終了時にそのまま「背向け」にシフトするコマンド技などもある。

## シャンファ

すばやい動きと独特なモーションで相手をホンロウするのが基本。特殊移動技の「遊歩瑟（しつ）（Ⓐ+Ⓚ or ⇨方向以外の走り中にⒶ+Ⓚ）」は上段攻撃をかわしながら相手のふところに潜れる。ただし，中・下段には無効だ。

## アスタロス

巨大なオノを持つパワーキャラ。ボタン押しっぱなしで技の出るタイミングをズラす“ホールド”が可能な技が多い。とくに☆+ⒶorⒷではじまる連携の1発目はほとんどホールド可能なのでうまく活用しよう。

## ソフィーティア

スタンダードと言ってもいいほど素直な性質のキャラ。とくに特殊な構えや技は持っていないので，誰でも気持ちよく動かすことができるだろう。「エンジェルカタルシス（⇦Ⓐ）」など，ホールド可能技もいくつか持つ。

## タキ

さまざまな特殊移動と8WAY-RUNで相手をかきまわしていく闘いかたがメインとなる。構えの「宿（⇩⇙⇦）」中も，特殊移動技，上・中・下段技，ガード不能技と，そこから移行できる行動のバリエーションが豊富。

## ナイトメア

「チーフ・ホールド（Ⓑ+Ⓚ）」「デキスター・ホールド（⇦Ⓑ+Ⓚ）」「ベース・ホールド（⇨Ⓑ+Ⓚ）」の三つの構えがある。構え中の技には，ボタンを押しっぱなしにすることで，攻撃終了時に別の構えにシフトするものも。

## マキシ

通常のもの以外にも，6種類もの構えを持つ。構えはそれぞれ固有のコマンドがあるわけではなく，各技の終了時に自動的にシフトされる。つまり，攻撃～構え～攻撃～……という，流れるような連携を組み立てることも可能。

## ミツルギ

「居合い（⇦Ⓐ+Ⓑ）」「霞（⇨Ⓐ+Ⓑ）」が特殊構え。それぞれの構え中は，Ⓑ+Ⓚでもう一方の構えにシフトできる。「居合い」中はガード不能の「払火筒（Ⓐ+Ⓑ）」，「霞」には打撃投げの「六道ノ裁（Ⓑ）」などがある。

# ソウル キャリバー・プレス

## ニュース その1 新たにふたりが参戦！

主要10キャラ以外にも，使用できるキャラが存在することが判明した。その名は“吉光”＆“黄星京”。タイムリリース方式をとっており，早いところでは黄星京は8月上旬，吉光は8月末には使用可能とのこと。この本が出るころには，たいていのゲーム・センターで使えるようになっているはずだ。

吉光

黄星京

## ニュース その2 ソウルキャリバーのホームページにも隠し要素が！

『ソウルキャリバー』のホームページでは，ゲーム中，特定の条件を満たしたときに表示されるパスワードを入力すると特別な情報が閲覧（えつらん）できるのだ。ちなみにURLは，http://www.namco.co.jp/となっている。

## ニュース その3 読プレもあるよ

ナムコさんのご厚意で，読プレ用に「攻略ビデオ」をいただきました。くわしくは251ページを参照のこと。

※文中のコマンドはすべてキャラクターが相手の左側にいるときのものです。
※➡，🅑はそれぞれの入力をつづけることを，☆はレバーのニュートラル状態を表します。

ストリートファイターZERO3

# シャドルー戦闘部隊のすべて

■カプコン　■対戦格闘　■稼働中

ゲーム・センターで大好評の『ストZERO3』。ところで，対CPU戦や対2P戦で，知らないキャラにボコボコにされた人はいませんか？　そんな人のために，今月はウワサの隠しキャラを一挙に公開しちゃおう。　（文／魚未烈人）

このゲームの対CPU戦では，ほとんどのキャラが，ベガと対決する直前にシャドルーの戦闘員と闘うことになる。彼らの正体は，『ストII』シリーズでおなじみのバイソンと，強化戦士の実験体，ユーリ&ユーニというキャラクターだ。

そしてなんと，CPUキャラとして登場するのみだと思われていたこの3人も，右のコマンドを入力すれば，プレイヤー・キャラとして使用できるぞ。

### 隠しキャラクター使用方法

かりんで1秒以上カーソルを止めたあと，ルーレットに合わせる。そして……

★ユーリ
レバーを↑or↓（画面外側方向）に入れながら決定

★ユーニ
レバーを←or→（画面外側方向）に入れながら決定

★バイソン
スタートボタンを押しながら決定

▼隠しキャラの対CPU戦のストーリーはすべてベガと同じ。うーん，ちょっと残念！

## 隠しキャラクター技データ

必殺技，特殊技，スーパーコンボを中心に基本的な戦術も合わせて紹介。また，対CPU戦で登場したときのワンポイント・アドバイスもあるぞ。

## ユーリ～JULI

キャミィと同じように，ベガによって強化された戦闘員，ユーリ。

基本技はほとんどキャミィと変わらないが，相手との間合いによって技が変化することはない。必殺技が3種類しかなく，しかもスキが大きいものばかりなので，しゃがみ中Ⓟやしゃがみ中Ⓚ，立ち強Ⓚといった技で，地道に相手をケンセイするのがメインの戦法となる。スナイピングアローをガードさせて反撃を誘い，キャノンスパイクやスーパーコンボでカウンター……というのもいいが，ガードのさせかたがとてもむずかしい。

### X Z V　キャノンスパイク　→↓↘+Ⓚ

着地後のスキが，キャミィのものよりわずかに小さい。連続技や地上でのカウンターなど，基本的に強を使えばいいが，近距離の対空技なら弱でもいい。

### X Z V　スナイピングアロー　↓↘→+Ⓚ

低空を進む跳び蹴り。連続技には向かないが，相手の足払いの上から攻撃できる点が強み。下降中をしゃがみガードさせると，反撃を受けにくい。

### X Z V　アクセルスピンナックル　→↘↓↙←+Ⓟ

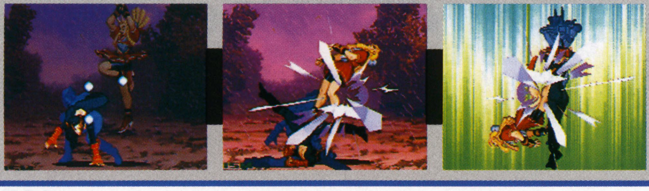
飛び道具をスリ抜けることが可能。攻撃判定の出現が遅いが，出てしまえば一方的に負けることは少ない。攻めのリズムを少し変えたいときに使おう。

### 特殊技　X Z V　フォーリングアーク　→+中Ⓚ

しゃがみガード不能技。攻撃判定の出現はかなり遅いが，フォロースルーが短いので，このあと相手が手を出してきたら，キャノンスパイクで迎撃可能。

### スーパーコンボ　X Z　リバースシャフトドライバー　↓↙←↓↙+Ⓚ

脚を大きく広げたあと，回転しながら垂直に舞い上がる。レバー入力とボタン連打でヒット数を増やすことが可能で，キャノンスパイクでは対処しにくいめくりジャンプ攻撃の迎撃に威力を発揮する。Z-ISMの場合，できればLV2以上で使いたい。



### スーパーコンボ　Z　スピンドライブスマッシャー　↓↘→↓↘+Ⓚ

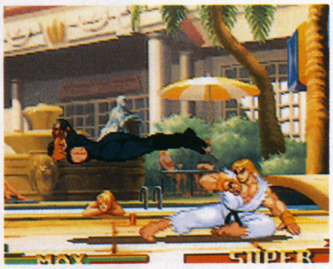
スパイラルアロー（キャミィの技）からキャノンスパイクをくり出す。LV1は無敵時間が短いため連続技用と言えるが，実戦的にしゃがみ弱Ⓚ×2からつなげるには熟練が必要だ。LV3なら連続技や，相手の地上攻撃へのカウンターとしても役に立つ。

©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

## ユーニ～JUNI

姿も名前もユーリにそっくりのユーニ。加えて基本技までユーリとまったく同じだが，じつは必殺技が全然ちがう（性能は同じだが，コマンドが異なる技もある）。また，右の技表には掲載されていないが，ガード中に➡＋Ⓟ×3で「サイコシールド」という技も使えるぞ（効果はダンのサイキョー流防御と同じ）。

そんなユーニの攻めのカナメになるのは，何と言ってもエアスパイラルアロー。後方ジャンプ直後に出せば，地上版と同じ感覚で使えるうえ，ガードされてもスキがないのがオイシイ。ほかにもいろいろな必殺技がそろっていて，ユーリにはない多彩な攻めができるキャラだ。



▶相手の足払いをツブしまくるエアスパイラルアロー。軌道がイイ感じなのだ

◀フーリガン1回でこの威力！ じつはLV1スーパーコンボより攻撃力が高い

### 特殊技 XZV フォーリングアーク　➡＋中Ⓚ

ユーリのものとまったく同じ。性能はともかく，タメを解除しないと出せないのがイタい。接近戦でのトドメの一撃としてはそれなりに使えるが……。

### XZV キャノンスパイク　⬇タメ⬆＋Ⓚ

性能はユーリのものと同じ。しかしタメが必要なので，使い勝手は良くない。しゃがみ弱Ⓚ×2→強・キャノンスパイクという連続技が簡単なのが利点。

### XZV スパイラルアロー　⬅タメ➡＋Ⓚ

キャミィにくらべて攻撃後のスキがかなり大きい。ブランカの強・ローリングアタックをガードしたあとなど，必ずヒットする状況以外では使えない。

### XZV キャノンストライク　前方ジャンプ中⬇↘➡＋Ⓚ

空中で蹴りを出して急降下。しゃがみガード可能なうえ，ガードされるとまず反撃を受ける。ジャンプの軌道を変えて対空技をスカすのが無難な使いかた。

### XZV エアスパイラルアロー　空中で⬅タメ➡＋Ⓚ

地上版との大きなちがいは，ガードされたら跳ね返ること。一部のキャラ以外には反撃を受けないので，大きな戦力になる。後方ジャンプから使おう。

### XZV マッハスライド　⬇↘➡＋Ⓚ

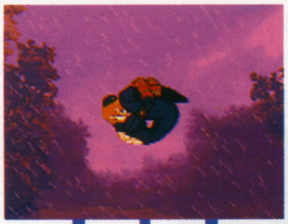
前方に高速で移動する。移動距離は弱が短く強は長い。姿が消えているあいだは無敵だが，技の出ぎわと終わりぎわに無防備な時間があるので多用は禁物。

### XZV アースダイレクト　レバー1回転＋Ⓟ

間合い，攻撃力，つかみ判定の出現の早さなどの性能は，通常投げよりわずかに上といった程度。でも見た目がカッコイイので，使いこなしたい。

### XZV フーリガンコンビネーション　↙⬇↘↗＋Ⓟのあと追加入力

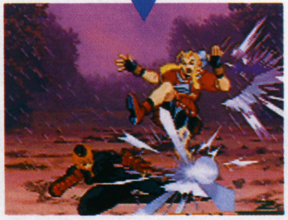
体を丸めて前方に跳び，追加コマンドに応じた3種類の技を使う。基本的にはキャミィのものと同じだが，なぜか敵胸部付近からの投げ技（クロスシザーズプレッシャー？）の攻撃力が異様に高い。フーリガンコンビネーションを使うときは，まず第一にこの投げ技を狙っていこう。



Ⓚのみ（投げ失敗）

敵頭部付近で⬆か⬇以外＋Ⓚ

敵胸部付近で⬆か⬇以外＋Ⓚ

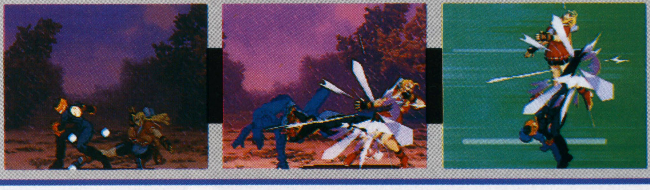

追加入力なし

### スーパーコンボ XZ サイコストリーク　⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ

総帥ベガを呼び出し，サイコクラッシャーを出してもらう。飛び道具を撃った相手にカウンターで仕掛けるのがおもな使い道だ。攻撃後のスキが大きく，ガードされると，かなり間合いが離れていても反撃を受けてしまうぞ。

### スーパーコンボ Z スピンドライブスマッシャー　↙タメ↘↙↗＋Ⓚ

これもユーリと同じ技。↙タメというのがネックで，使える局面がかぎられてしまう。無敵時間の長いLV3なら相手の地上攻撃へのカウンターを狙えるが，やはりしゃがみ弱Ⓚからの連続技に組みこむのがベストだろう。



## 対CPUユーリ&ユーニ攻略法

この戦いはひとり対ふたりという，いわゆる“逆ドラマチックバトル”だ。

CPUユーリ&ユーニの攻撃は，➡＋中Ⓚやしゃがみ強Ⓚなどが織りまぜられていて，とてもガードしづらいので，まずは無敵必殺技やスーパーコンボでふたりまとめてダウンさせよう。そして起き上がりに技を重ねておけば，おもしろいように食らってくれるぞ。

◀ユーニはユーリの体力を回復する技を使い，ユーリはコンボゲージをタメる技を使う。体力を回復したあとは下記の合体技を出してくることが多い

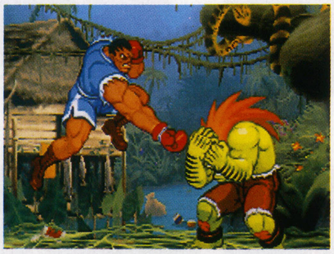
▶ユーリが使う，ふたりの合体技。ユーニが地上にいて，技を出していない場合に発動する。ふたりが密着しているとごくまれにちがう合体技を出すこともある

### とりあえず食らっとけ!

## バイソン〜BISON

『スパIIX』以後，初登場となるバイソン。キックを使わないのも相変わらずだ。

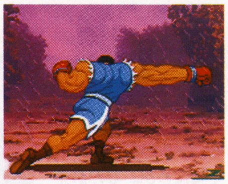
バッファローヘッドバットがいつでも使えるわけではないので，それをからめたラッシュは不可能になった。しゃがみ弱Ⓟ（orⓀ）やしゃがみ中Ⓟ（orⓀ）などでケンセイしつつ，相手のスキにダッシュ（グランド）ストレートを出すというのが基本戦略になるだろう。ちなみにX-ISMの場合，『スパIIX』のときのように，垂直ジャンプ強パンチを出しているあいだは空中で前後に少し移動できる。これで空中ガードできなくても安心!?



▶ジャンプ攻撃のグラフィックは、じつはこの1種類しかないのだ

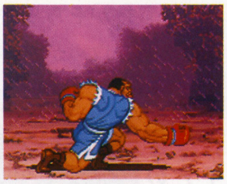
### X Z V ダッシュストレート ←タメ→＋Ⓟ

前方へ踏みこんでのストレート。X-ISMの場合，しゃがんだ相手にも当たるので攻めのカナメになる技だ。攻撃判定の出現が早く，弱攻撃からつながる。



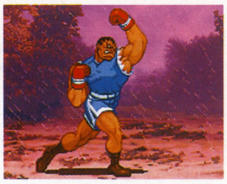
### Z V ダッシュグランドストレート ←タメ↘＋Ⓟ

立ちガードできないのが強み。Z-ISMとV-ISMはこの技をメインに使うといいが，攻撃後にスキがあり，密着状態でガードされると反撃を受ける。



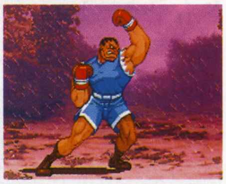
### X Z V ダッシュアッパー ←タメ→＋Ⓚ

踏みこんでのアッパー。遠距離の対空技として使えるが，空中ガード可能。近距離でしゃがんでいる相手に，この技で近づき，投げを狙うのが有効だ。



### Z V ダッシュグランドアッパー ←タメ↘＋Ⓚ

対空技として使用すると，相手の下をくぐってしまうことが多い。やはり，ダッシュアッパーと同じように，近づいて投げ，という戦法に使うのがいい。

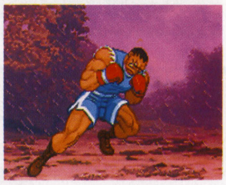


### X Z V ターンパンチ Ⓟ（orⓀ）を3つ押しつづけて離す

ボタンを押しつづける時間によって，威力が10段階に変化。『ストIIターボ』のころのように，後方を向いているあいだは飛び道具をスリ抜けられる。

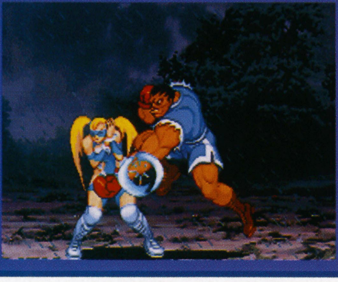
### Z V バッファローヘッドバット 起き上がり時に↓タメ↑＋Ⓟ

CPUバイソンはいつでも使ってくるが，プレイヤーは起き上がり時にしか出せない。無敵時間も短く，なぜかリバーサルで出ないので信頼できない。



## 対CPUバイソン攻略法

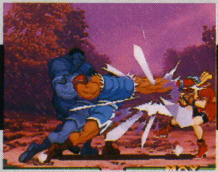
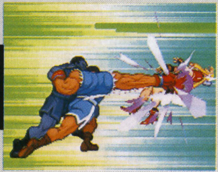
全体的に足払いに弱い。また，前方ジャンプ攻撃のあとは，しゃがみ弱Ⓟ（→立ち弱Ⓟ）→ダッシュストレートというパターンが多いので，しゃがんでダッシュストレートをかわして反撃だ。



▶軌道が低いので反応しづらいが、ジャンプ攻撃は確実にガードしよう

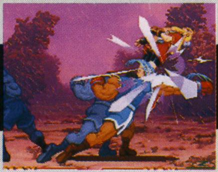
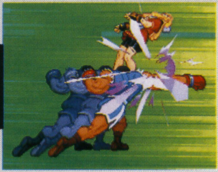
### スーパーコンボ X Z クレイジーバッファロー ←タメ→←→＋Ⓟ

ダッシュストレートを数回くり返し（途中でⓀを入力するとダッシュアッパーに変化），最後にターンパンチ。連続技はもちろん，地上戦でのカウンター技として有効。Z-ISMならLV2以上で使いたい。

### LV3専用スーパーコンボ Z ギガトンブロー ←タメ→←→＋Ⓚ

大きくタメたのち，強烈なストレートを放つ。攻撃判定の出現がとても遅く，連続技には組みこめない。遠距離の対空技として使えないこともないが，無敵時間が短いので一方的に負けることもある。



※コマンドはすべて，使用キャラクターが相手の左側にいるときのものです。
このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

# Arcade Game

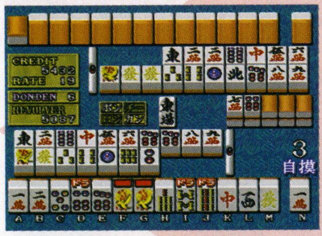
AMショー直前にもかかわらず，多数の新作が登場。注目は，シューティング3作と『ポップンミュージック』『スパイクアウト』といったところ。ちなみに『電車でGO！2』の“3000番台”とは，ゲーム筐体の出荷台数が累計で2,500台を越えたので，実際の列車の種別区分にちなんでネーミングされたそうだ。

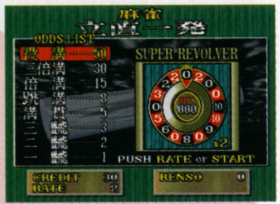
New Release Title

## アーケード・ゲーム今月の新作

### 麻雀 直立一発

9／1
■中日本プロジェクト
■麻雀





▶倍率を上げるとルーレットがまわり，特定の役にスペシャルオッズがつく

◀途中には，麻雀とは直接関係ないさまざまなミニゲームが挿入される

特定の役のオッズを上げたり，変則ルールでの対局が可能なふたり打ち麻雀。リーチ一発であがったときなどに，女性のグラフィックが表示されるほか，ミニゲームも収録されている。

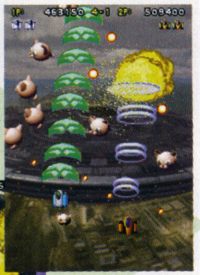
### 電車でGO！2 高速編 3000番台

9／上
■タイトー
■SLG

電車運転シミュレーションの第3弾。前作『2 高速編』に，関西を中心とした10路線を追加，計16路線がプレイ可能になった。選択できる車両も，前作の4車種から13車種へと増加されている。

### スペースボンバー　バージョンB

8／上
■彩京
■シューティング



▶隠し機体のロングアームバージョン1号と2号。広範囲に攻撃可能なウェーブショット，リップルショットを装備

◀もうひとつの隠し機体「凸（とつ）」。キャプチャーはできないが，超強力な武器「ドリル」を持っているのだ

キャプチャー・システムがウリのシューティングの新バージョン。ワールド間に新たなデモが追加されたほか，隠し機体2種類が最初から使用可能に。難易度も再調整されて遊びやすくなっている。

### 弾銃（だんがん）フィーバロン

9／17
■ケイブ
■シューティング

▶操作には1レバーとショット，ボムの2ボタンを使用。タメ撃ちで，さまざまな性能の「パワフルショット」を撃てる

◀自機は，ベースの機体を選んだあと，パワフルショット，移動スピードを決定する。自分に合った性能を見つけだそう

独特のスコア・システムを採用した縦スクロール・シューティング。サブウェポンと移動スピードを自由に選択できるのが大きな特徴で，初心者でも楽しめるタイムアタックモードも搭載している。

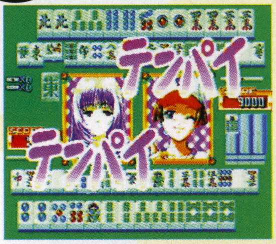
斬新なスコアポイントシステム

▶敵を破壊したときに出現するサイボーグ兵士を取れば，点数が入るだけでなく，敵破壊時の得点も高くなっていくのだ

▲敵をすばやく破壊すれば，つぎの敵が早く出現することも

### VS麻雀　乙女繚乱

9／下
■カネコ
■麻雀



▶2P対戦モードでは，12人の女の子のなかからパートナーを選択できる

◀人気作家がデザインしたキャラクターは，ファンにとってはたまらない？

さまざまな部活動のコスチュームに身を包んだ女子高生が登場するふたり打ち麻雀。キャラクター・デザインは，コミックなどで活躍中の有名作家数名が担当している。通信による対戦プレイも可。

## コットン・ブーメラン

9／中 ■サクセス ■シューティング ■ST-V

▶前作にあったコマンド入力でのショットも健在。タメ撃ちで魔法を発射

◀アクションボタンでパンチをくり出せる。敵の弾も消せるので便利だ

横スクロール・シューティング『コットン』の最新作。使用するキャラクター3人を，性能の異なる8人のなかから選んでプレイする。パンチで攻撃したり，敵をキャッチできる新機能を採用。

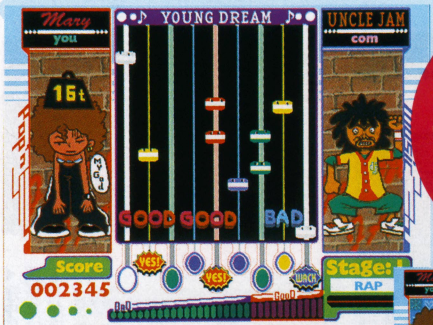
**金髪コットンと桃髪アプリ**

▲今回使用できるキャラクターは，コットンとアプリが3タイプずつの計6人に，シルク，ニードルを加えた合計8人。それぞれショット，サブウェポンの性能，移動速度などがちがうのだ
▶敵を巻きこんで倒す「連鎖」と，倒した敵に連続して攻撃を当てる「追い打ち」で点数を稼ごう

## ポップンミュージック

9／下 ■コナミ ■アクション

『ビートマニア』の流れをくむ，ミュージック・シミュレーション。九つのボタンを使って，さまざまなジャンルの曲を演奏する。スコアが高くなると，プレイのジャマをする「おじゃま」が発生。




**今度は12ジャンルのポップな曲**

▲基本システムは『ビートマニア』と同じ。「ポップくんゲージ」の上に落ちてくるポップくんにあわせて，タイミングよくボタンを押そう
▶ゲームモードはビギナー，ノーマル，ハードの三つ。ノーマル&ハードモードでは，画面を隠したり，ゲージをずらす「おじゃま」が発生する

## スパイクアウト

9／下 ■セガ ■格闘アクション

▶複数のプレイヤーによる協力プレイが，このゲームの魅力。合体技もある

◀大勢の敵を一気にやっつけるのがなんとも壮快。空中コンボも可能だぞ

最大4人までの同時プレイが可能な，ネットワーク型格闘アクション。プレイヤー同士が協力し，画面に登場する敵をつぎつぎとやっつけていく。コンビネーション攻撃など，アクションも多彩。

## イレブンビート

9月 ■ビスコ ■サッカー

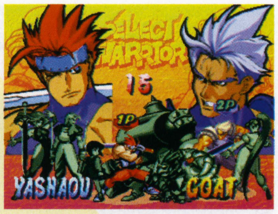
▶ボールの位置や選手の動きに合わせて，視点がスムーズに移動する

◀シュートをキメると，選手がヒコーキやバック宙をするという演出も

コミカルな選手が活躍する，フル・ポリゴン表示のサッカー。アナログジョイスティックに対応しており，選手をなめらかかつ自由に動かせるのが特徴。全16か国のチームを使用できる。

## アシュラブレード

9／下 ■フウキ ■対戦格闘




▶選択可能キャラは8人。大剣をあやつる戦士，女性拳法家などが登場する

◀幼いネクロマンサーとゴーレムの対決。キャラはすべて個性派ぞろいだ

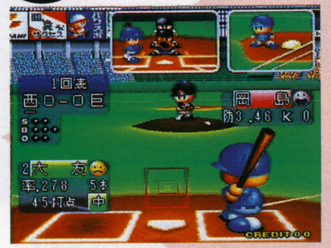
剣と魔法の世界でくり広げられる対戦格闘。吹っ飛ばし攻撃からの空中連続技など，自由度の高い戦闘システムが特徴。操作系は1レバー＋弱・中・強攻撃の3ボタンと，シンプルになっている。

**吹っ飛んだ相手に連続技をキメろ**

▲吹っ飛ばし攻撃がヒットした場合などは，連続技をキメるチャンス。画面下のマジックゲージがタマっているときは，「強化必殺」で追い打ちするのがベスト。ダメージも大きいぞ
▶連続技のバリエーションも豊富。なお，空中ガードが可能なので，空中戦でのかけ引きもアツい

## 実況パワフルプロ野球EX'98

8/19
■コナミ
■野球



▶パワフル対戦モードではバッティング能力が高くなるので、乱打戦が楽しめる

◀選手データは最新版。パスワードを入れれば、PSで育てた選手を使える

家庭用で人気の野球ゲームのアーケード版第3弾。打撃力のパラメータが高くなる，パワフル対戦モードが追加されている。前作と同様に，プレイステーション版で育てた選手が使用可能。

## ビリヤードアカデミー　リアルブレイク

7/15
■中日本プロジェクト
■ビリヤード

▶特殊ショットは特定のタイミングで玉を打つことにより発動するのだ

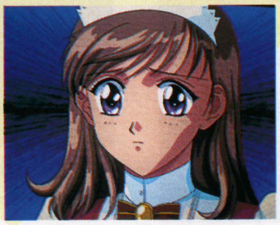
◀マッセを使うと、玉が炎をまとって走るファイアーボールに変化する

2P対戦も可能なビリヤード・ゲーム。手玉をとらえるカメラ・アングルと，ハデな特殊ショットの演出がウリ。指定されたポケットにボールを入れると，ごほうびグラフィックを見ることができる。

## 麻雀学園祭2

7/下
■メイクソフトウェア
■麻雀

▶マップ画面で行き先を選び、女の子と会う。行ける場所は教室や部室など



◀女の子は、新キャラ2名を加えた計10人が登場。セクシーフォトは全54枚だ！

学園祭当日の学校を舞台に，各教室で女の子と対決していくふたり打ち麻雀。麻雀で勝つと，あがった点数に応じたレベルのセクシーフォトを見ることができる。人気声優を起用したボイスも魅力。

## 銀玉勝負DX

7/1
■中日本プロジェクト
■パチンコ

▶リールはポリゴンで作られている。リーチのときのアクションにも注目

◀台の選択画面では、出玉数や当たり回数、確率などをチェックできる

中央に女性の絵が描かれた「セクシーカジノ」と，スポーツをフィーチャーした「スポーツカジノ」を収録しているパチンコ・ゲーム。ハンドルは，実際のパチンコ台と同じものが採用されている。

## DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

カプコンの最新対戦格闘ゲームは，人気コミックが原作の『ジョジョの奇妙な冒険』。コナミ『ダンスダンスレボリューション』は，音楽に合わせてステップを踏むというミュージック・ゲーム。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 9月中旬 | ★D-Dラバー2 | オセロ | 中日本プロジェクト |
| 10月予定 | ★ダンスダンスレボリューション | アクション | コナミ |
| 秋頃予定 | 超鋼戦紀キカイオー | 対戦格闘 | カプコン |
| | デッド オア アライブ++（プラスプラス） | 対戦格闘 | テクモ |
| 98年予定 | マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー | アクションパズル | カプコン |
| | ガンバード2 | シューティング | 彩京 |
| | 対戦ホットギミック 快楽天 | 麻雀 | 彩京 |
| 未定 | ★ファイティングレイヤー | 対戦格闘 | アリカ |
| | ブラッディロア2 | 対戦格闘 | エイティング／ライジング |
| | SAMURAI SPIRITS 2 ～アスラ斬魔伝 | 対戦格闘 | SNK |
| | ビーストバスターズ セカンドナイトメア | ガンシューティング | SNK |
| | ★ジョジョの奇妙な冒険 | 対戦格闘 | カプコン |
| | ★闘龍伝説エランドール | 対戦格闘 | サイ・メイト |
| | ★オーシャンハンター | ガンシューティング | セガ |
| | ★DIRT DEVILS | レーシング | セガ |
| | カオスヒート | 格闘アクション | タイトー |
| | ★アタックプラレール | アクション | ナムコ |
| | ★ガンメンウォーズ | シューティング | ナムコ |
| | ★ダービークイズ（仮） | クイズ | ナムコ |
| | ★レースオン！ | レーシング | ナムコ |
| | 料理王 | クイズ | ビスコ |
| ▼MVS | | | |
| 9月下旬 | ★ショックトルーパーズ2 | アクション | ザウルス |
| 未定 | キャプテントマディー | アクション | ビスコ |
| | フリップショット | アクションパズル | ビスコ |
| | 武蔵厳流記 | アクション | ビスコ |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●上海 真的武勇（サンソフト）8月6日→8月11日●ランドメーカー（タイトー）7月→8月10日

## 今月の人気ゲーム HOT 10

初登場の『KOF'98』と『ZERO3』が人気を二分するかたちに。『ビートマニア2nd MIX』は出荷台数が増え，6位に浮上してきた。

1 初登場 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ**
●SNK ●対戦格闘

2 初登場 **ストリートファイターZERO3**
●カプコン ●対戦格闘

3 前2位 **電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム**
●セガ ●3Dアクション

4 前1位 **ストリートファイターEX2**
●アリカ／カプコン ●対戦格闘

5 前3位 **バーチャストライカー2 VERSION'98**
●セガ ●サッカー

6 ↑前10位 **ビートマニア 2nd MIX**
●コナミ ●アクション

7 初登場 **ダイナマイト刑事2**
●セガ ●格闘アクション

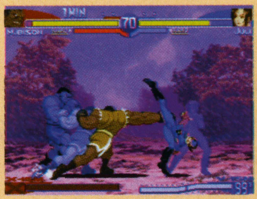
8 前4位 **鉄拳3**
●ナムコ ●対戦格闘

9 前9位 **タイムクライシスⅡ**
●ナムコ ●ガン・シューティング

10 前5位 **バーチャストライカー2**
●セガ ●サッカー

### Pick Up 2位

**ストリートファイターZERO3**



▲わずかな差で破れ，初登場1位を逃した。早くも公開された隠れキャラは，来月の勝利のカギとなるか？

# プレイステーション Journal

今回は初秋を飾る，コナミの期待の2作品――あの小島秀夫氏入魂の1作『メタルギア ソリッド』と，アーケードでブレイク中のDJシミュレーションの移植版『ビートマニア』を紹介しよう。 （文／曳地哲司）

## 伝説の男，三たび立つ!!『メタルギア ソリッド』

■コナミ ■アクションAVG
■5,800円／9,800円（限定版） ■発売中

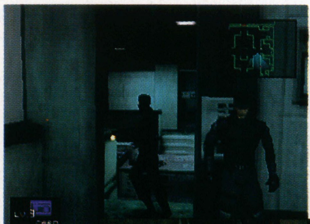
ついに発売となった『メタルギア ソリッド』。コナミの初秋におけるイチ押し作品というだけあって，前評判も高く，現在プレイ中なんて人もいるんじゃないかな。そこで今回は，序盤におけるゲームの進めかたのコツを紹介していこう。

シリーズを通してロクな装備もなく敵地へと送りこまれる主人公スネーク。いくら〝伝説の男〟と呼ばれる彼でも，大勢の敵を相手にするのは分が悪い（というか終わってます，ハイ）。ゆえに，敵に見つからずに行動することが重要となる。そのときに役立ってくれるのが，画面右上に表示されたレーダー・マップだ。ここには主人公とその周囲，そして敵とその視界範囲が表示されている。敵は視界の範囲にいる不審者を発見・攻撃する習性があるのだが，視界外のものには反応しない（気づかない？）。つまり，レーダーに映る敵の視界を避けながら迅速に行動すれば，安全に移動できるって寸法だ。なお，中盤以降には，足音が出てしまう床や足跡が残る地面が存在するため「視界を避けたのに撃たれちゃった」なんてこともあるので用心しよう。ほかにも敵に見つからない術（すべ）として，物陰に隠れるといった古典的なものから，入手したスタングレネードで気絶させるといった強引なものまでさまざまなので，状況によって使いわけるべし。

もうひとつ重要なのが最初から所持している無線機だ。これは，特定ポイントに到達したときに入る連絡を受ける以外に，行動に迷ったときに自分から連絡してヒントを得るといった使いかたが可能。最初は上官らとしか連絡できないが，ゲームの進行度合いによって複数の協力者との連絡が可能になるので，迷ったら連絡可能な人物すべてと交信してみることをオススメするぞ（ちなみに前シリーズでは隠し周波数などがあったのだが……？）。

以上が序盤戦での重要かつ基本的な行動だ。ほかにも協力者からの情報や入手したアイテムを駆使する場面もあるが……それを書いてしまうと作品の魅力が半減するので，あえて伏せておこう。あとはキミ自身の目で確かめてほしい。

▲無線を駆使して情報を得よう。ちなみに，判明している連絡先は，レバーを下に入れるだけで表示される。便利



◀物陰に隠れてやり過ごすのは常套手段。くれぐれも敵の視野には入らないように！でないと……

▶敵に見つかるとレーダーが危険カウントへ変化！まさに危険度99％だ

### 頭を使って行動するんだ（byマスター）

▲敵施設内部ではさまざまな人物と接触する機会がある。こいつは敵か！ それとも……？

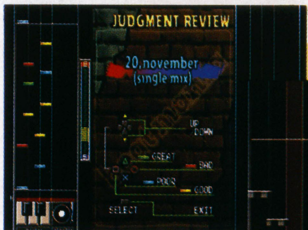
## やってるよね，キミたち？『ビートマニア』

■コナミ ■リズムアクション
■5,800円（予価） ■10月1日発売予定

流行の先端をいく渋谷系の人々も絶賛したという『ビートマニア』。今回は発売間近となったPS版の移植の度合いやオリジナル要素についてお伝えしていこう。

カンジンの内容はと言うと『ビートマニア 2nd MIX』を忠実に再現。移植度もバッチリなので，アーケードでつちかったテクニックもそのまま流用できる（攻略&全楽譜は8月号のとじこみ付録を要チェック）。そして，気になる新要素としては，PSオリジナル曲が収録された2枚目のCDがあること，多彩な機能を搭載した練習モードの追加などが挙げられる。新曲のほうは，アーケード版をきわめた人でも新たな気分でチャレンジできる点がGOOD！ 逆に初心者の人は，練習モードで腕を磨くのがいいかもね。なお，DJ気分をとことん満喫したいなら，専用コントローラの同時購入を強くオススメする。

### ビートを刻め！



▲▶待望の新曲に加え，練習モードを追加。後者は，自分のプレイ結果を自己採点したり，リプレイデータを保存することも可能なのだ！

『メタルギア ソリッド』©1987／1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
『ビートマニア』©1997／1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

※画面はすべて開発中のものです。 これらのゲームに関する問い合わせ先：コナミ㈱コナミホットライン（☎0120-086-573）

# サターン最前線

こんにちは〜，リポーターの中村です。今日は『SONIC Adventure』の発表会場にやってきました。とにかくスゴい人数です。はたしてどんなゲームなんでしょうか〜？（文／中村京子）

## 『SONIC Adventure』ついにお披露目！目指すは「世界のソニック」

スペースもあまりないので，さっそくゲームの紹介といこう。まずはグラフィック。下の写真を見れば，そのクオリティは一目瞭然。でも，動いているところはもっとスゴい！　街ステージだけでも，ハイウェイを高速で駆け抜けるソニック，残像を生じるスピンダッシュ，コースのループ地点で“魅せる”位置に一瞬で切り替わるカメラ・アングル……。『ソニック』最大の特徴であるスピード感が“体感”できるようになったのだ。

もうひとつの目玉が，キャラクターごとに異なるゲーム性。たとえば，ソニックは各ステージのゴールに到着すれば面クリアだけど，テイルスはソニックと追いかけっこをして勝つこと，ナックルズならステージに隠されたアイテムを見つけることが目的となっている。しかし，目的はちがえど彼らはすべて同一時間上で行動していて，お互いに出会い，影響しつつ，徐々に全員がエッグマンの空中要塞に集結していく。つまり，複数のキャラによるザッピング・ストーリーが展開するのだ。当然，あるキャラをプレイしてはじめてわかる事実もあるので，物語的にも見応えのあるものになりそう。

ビジュアルメモリ対応のA-LIFEが取り入れられることも判明してるし，ここでは書ききれない魅力がまだまだいっぱい。世界のソニックへ向けての並々ならぬ意気込みが感じられたのだ。

CHARACTER

WORLD &ACTION

▶ソニックをはじめとした6人のキャラが，広大な世界でさまざまなアクションをくり広げる。一番右は新キャラのE-102“ガンマ”

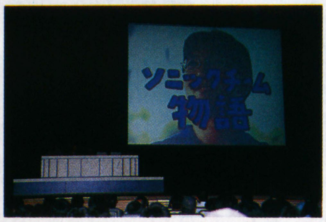
**SONIC Adventure**
■セガ　■アクション
■価格未定　■年末発売予定

ENEMY

◀カオスエメラルドを与えられるたび，強くなっていく液状生命体。応戦するソニックだけど……？

MOVIE

約15,000人もの来場者でにぎわった発表会場（臨時の第3回公演が行なわれた）。入交社長のあいさつが終わったあと，ソニックチームの中さんがハデに登場。外国へ取材に行ったときのドキュメント・ビデオ，実際にプレイしながらの映像などをまじえてのゲーム紹介が行なわれた。その後も，せがた三四郎の音頭によるSONICコール収録（ゲームで使用される！），テーマ曲のライブ演奏などで，来場者は終始ハイ・テンション。取材にきているということをつい忘れてしまうような，楽しい発表会だった。



**8月22日，有楽町・東京国際フォーラムA**

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス（☎0120-012-235）

# Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

## NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●「お宝ミュージックコレクション」プレゼント・キャンペーン

コナミレーベルでは，「コナミお宝ゲームミュージックコレクション」シリーズのオビについている応募券5枚を送ると，応募者全員にお宝グッズがプレゼントされるキャンペーンを実施。賞品は「グラディウスオルゴール」「ジャンカーキーホルダー」など（どんな賞品が当たるかはとどいてからのお楽しみ）。希望者は，自分の住所・氏名・年齢・職業を明記した封筒に，応募券5枚と200円の定額小為替を封入して下記住所まで。11月末日の消印まで有効。

【応募先】〒150-0001　東京都渋谷区神宮前6-25-14　株式会社コナミミュージックエンタテインメント「お宝グッズ」GET！係

## 今月の新作

劇場アニメ「ポケットモンスター」エンディング・テーマのシングルが登場。この曲は，今年の紅白歌合戦でも歌われるらしい。サイトロンからは，ゲームの人気キャラをフィーチャーした企画色の強いベスト盤が，コナミレーベルからは10タイトルもの廉価盤がリリースされる。

CD

GAME MUSIC

### アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック

9／2

■メディアリング
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1063

ゲームの全オリジナル・サウンドとS.E.に，作曲者によるアレンジ・バージョンを加えた計37トラックを収録。

### OVA Rhythm～恋の律動（リズム）サウンドトラック

9／2

■メディアリング
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1064

ゲーム『Rhythm』のBGMのアレンジ版を採用した同名OVAのサウンドと，岡本るみが歌うテーマソングを収録。

### アンジェリーク外伝2～緋の輪郭（シルエット）～音楽集　ソリテア幻想

9／2

■光栄
■2,500円（税込）
■CD KECH-1134

ドラマCD「緋の輪郭」のために書き下ろされた楽曲から25曲を収録。ブックレットにはドラマをベースとした小説も。

### アンジェリーク デュエット～飛空都市物語（ストーリー）～

9／2

■光栄
■3,000円（税込）
■CD KECH-1133

アンジェリークとロザリアを中心に，試験中の飛空都市の日常をコミカルに描くドラマと，デュエット曲を収録。

### 風といっしょに／小林幸子

9／3

■メディアファクトリー
■1,102円（税込）
■CDシングル CXDA-102

映画「ミュウツーの逆襲」のエンディング・テーマ。初回特典として，オリジナルのピカチュウ・スタンプバッジつき。

### 矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部 BEST Vol.2

9／4

■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7890

コナミのGMバンド&サウンド・チームのアルバムより，15曲を厳選。矩形波倶楽部初期のライブ演奏（CD初収録）も。

### DANCING BLADE かってに桃天使！ オリジナル・ゲーム・サントラ

9／4

■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7892

ゲーム・サウンドとS.E.に加え，アレンジ曲やオープニング&エンディング・テーマ（それぞれ2バージョン）を収録。

### Hero／朝日奈夕子

9／4

■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7891

過去にリリースされたイメージ・ソングを中心に『ときめきの放課後』の挿入歌，新曲などを収録したベスト・アルバム。

### ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.3

9／4

■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7877

文化祭まで1週間というときに起こったトラブルを描く，シリーズ第3弾。オリジナル・テレカが当たる企画も実施中。

### みつめてナイト concerto（コンチェルト）

9／4

■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7893

クラシック，ジャズなどにアレンジされた12曲を収録。編曲は『ときメモ』ピアノ・コレクションの佐倉一樹によるもの。

### ドラマCD　フレンズ～青春の輝き Dear My Friends

9／5

■ムービック
■2,600円
■CD MACM-1016

キャラクターごとのオムニバス・ドラマが楽しめる。桃子，静香，竜助&夏奈子，鮎（4編）の計7トラックを収録。

### ザ・キング・オブ・ファイターズ京 オリジナルサウンドトラックス

9／18

■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCB-00335（2枚組）

『KOF』シリーズのサウンドのアレンジ+新曲で構成された，『KOF京』オリジナル・サウンド集。CD2枚組で全102曲。

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 アレンジサウンドトラックス

9／18

■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00337

新世界楽曲雑技団が手がける10曲のアレンジ・サウンドを収録。うち1曲は，'98アテナ＝池澤春菜が歌うボーカル曲。



「風といっしょに」©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU　©ピカチュウプロジェクト98

## ビーストバスターズ セカンドナイトメア オリジナルサウンドトラックス

9/18
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCB-00336

機械的な音色のテクノで展開する10曲のオリジナル・サウンドに，2曲の未使用曲とS.E.コレクションをプラス。

## K.O.F. THE BEST -Selected by Characters-

9/18
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,100円（税込）
■CD PCCB-00324

ユキを進行役に，8人のキャラクターがシリーズのなかからベスト曲を選ぶ。新曲「THE SONG OF FIGHTERSⅡ」も。

## 侍魂 THE BEST -Selected by Characters-

9/18
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,100円（税込）
■CD PCCB-00326

ナコルル，リムルルをはじめとする人気キャラがシリーズの名曲を紹介するベスト盤。オールカラー・ブックレットつき。

## F-ZERO X オリジナルサウンドトラック

9/18
■ポニーキャニオン
■2,548円（税込）
■CD PCCG-00459

ハードロックやヘビーメタルなど，スピード感あふれる曲が楽しめる。開発スタッフによる最速プレイ・サウンドも収録。

## サクラ大戦～桜華絢爛～光録音館

9/18
■マーベラスエンターテイメント
■3,150円（税込）
■CD MJCA-00030

OVA「サクラ大戦」の全BGMと，以前発売されたシングルには未収録の「甲板フラフラ」を含むボーカル曲を収録。

## エピカ・ステラ オリジナルサウンドトラック

9/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10052

オリジナル音源収録されたゲーム・サウンドとソング，未使用曲を収録。ボーカル曲のオルゴール・バージョンもあり。

## エーベルージュスペシャル ヴォイスコレクション

9/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10053

PS＆SS版『エーベルージュ』で使用されたボイスのいくつかを，キャラごとに章わけし，ピックアップしたCD。

## ラングリッサーⅤ ～THE END OF LEGEND ドラマアルバム

9/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10045

小説版「ラングリッサー」の作者，紙井　中の書き下ろしシナリオで展開するパロディ・ドラマ。2曲のイメージ曲入り。

## タイムクライシスⅡ アーケードサウンドトラック016

9/18
■ワンダースピリッツ
■2,548円（税込）
■CD WSCA-00021

おなじみプレミアム・カードつきのアルバム・シリーズ最新作。オリジナル・サウンド18曲が収録されている。

## 闘え！キカイオー

9/18
■セルピュータ
■840円（税込）
■CDシングル CPDA-1004

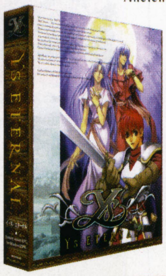
今月稼働予定の対戦格闘『超鋼戦紀キカイオー』のテーマソングが，早くもCD化。生産枚数3,000枚の完全限定盤。

## 卒業M＋Ⅰ

9/19
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1021

ラジオドラマ＋αで，放送時には明かされなかった物語の全貌を知ることができる。CDオリジナルのエピソードも収録。

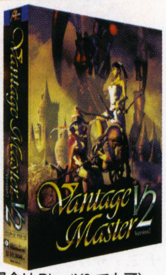
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen



イース・エターナル 通常版
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95/98 対応
■CPU：Pentium、486DX2/66MHz 以上(Pentium/100MHz 以上推奨)
■必要メモリ：16MB 以上
■HD 空き容量：70MB 以上
■ディスプレイ：解像度 640 × 480 256 色表示可能
■対応音源：Windows95/98 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上

好評発売中!!

ヴァンテージ・マスター V2
通信対戦機能搭載！
- 動作環境 -
■対応OS：Windows95/98 対応
■CPU：Pentium、486DX2/66MHz 以上
■必要メモリ：16MB 以上
■HD 空き容量：28MB 以上
■ディスプレイ：解像度640 × 480以上 256 色表示可能
■対応音源：Windows95/98 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上
■DirectX5 必須（通信対戦を行わない場合は DirectX3 でも可）




『ファルコムのゲームはすべて Windows95/98対応！』

★ヴァンテージ・マスター..... 価格 10,800円
★ソーサリアン Forever........... 価格 7,800円
★ロードモナーク Pro ............. 価格 7,800円
★新 英雄伝説 ........................ 価格 7,800円
★ロードモナーク First........... 価格 2,800円
★ロードモナーク Original ...... 価格 6,980円

通信販売受付中！
簡単便利な当社ホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。

日本ファルコム株式会社 Falcom®
〒190-0012 東京都立川市曙町 1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.co.jp http://www.falcom.com

### サイキックフォース2012 オーディオドラマ Vol.2

9/21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0028

ゲーム制作スタッフ全面協力によるドラマCD第2弾。ウォンの策謀のなかで，戦いつづけるサイキッカーたちの運命は？

### Z-REPLICA Vol.3 THE ラスタン

9/21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0029

『ラスタン』シリーズの楽曲が，新たな“音”で復活。初回分には，手書きスコアを印刷したクリアカードが付属。

### ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4 舞姫

9/21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0030

中山上等兵作曲の『アラビアンマジック』が，完全限定アルバムとして登場。中山氏が演奏するピアノ・アレンジも収録。

### ストリートファイターZERO3 オリジナル・サウンドトラック

9/21
■セルピュータ
■2,940円（税込）
■CD CPCA-1012～3（2枚組）

オリジナル曲，ボイス&S.E.を合わせた47トラックを，2時間以上にわたって収録。初回特典としてタトゥーシール封入。

### 私立ジャスティス学園 ドラマアルバム ～ねらわれた太陽学園 熱血死闘編～

9/21
■セルピュータ
■2,520円（税込）
■CD CPCA-1014

ラジオで放送されたプロローグを含むオリジナル・ドラマ。本編のほか，キャラクターたちからのメッセージも収録。

### Shine／渡辺かおる

9/21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■1,000円（税込）
■CDシングル APDM-5046

PS版『センチメンタルジャーニー』のオープニング・テーマをフル・コーラスで収録。カップリングはオリジナル曲。

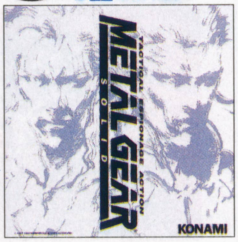
### 猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.1

9/21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,600円（税込）
■CD APCM-5111

ラジオ番組「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」で放送された同名作品のドラマCD第1弾。本編4話と裏話などが楽しめる。

### メタルギアソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ

9/23
■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7895




2種類の言語で歌われるエンディング・テーマ，QUADRAによるリミックス曲なども収録されたオリジナル楽曲集。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7901

アレンジ曲を含めた『悪魔城ドラキュラ』シリーズのBGMを収録。過去のCDを低価格で再販するシリーズの1作品。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト2

9/23
■コナミ／キングレコード
■2,980円（税込）
■CD KICA-7902～3（2枚組）

スーファミ版『悪魔城ドラキュラ』と，GB版『ドラキュラ』シリーズ2作のサウンドを，ディスク2枚組で完全収録。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション パロディウスだ！～神話からお笑いへ

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7904

おなじみのクラシック曲やコナミ・サウンドを絶妙にアレンジしたオリジナル曲と，アレンジ3曲&効果音集を収録。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション 沙羅曼蛇～Again～／コナミ矩形波倶楽部

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7905

アーケード版『沙羅曼蛇』をはじめ，その海外版である『ライフフォース』とMSX版『沙羅曼蛇』のサウンドを収録。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション SNATCHER－ZOOM TRACKS－

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7906

PCエンジン版『スナッチャー』のサウンドから11曲をアレンジ。パソコン版にはなかったACT3の楽曲も楽しめる。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWER バージョン1.0 X68000コレクション

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7907

X68K版『出たな!!ツインビー』『グラディウスII』『パロディウスだ！』のBGMを収録。低価格再販シリーズの1作。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWER バージョン2.0 X68000コレクション

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7908

X68000版『グラディウス』『沙羅曼蛇』『A-JAX』のサウンドを収録した，「MIDI POWER」シリーズ第2弾。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション MSXスーパーベストアンティークス

9/23
■コナミ／キングレコード
■2,980円（税込）
■CD KICA-7909～10（2枚組）

いまでもファンの多いSCCサウンドが，CD2枚にわたって展開する。収録タイトルは『ソリッドスネーク』など3作。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7911

全オリジナル曲と4曲のアレンジ・バージョンのほか，ボーナス・トラックとして当時話題を呼んだボイスなどを収録。

### コナミお宝ゲームミュージックコレクション 矩形波倶楽部

9/23
■コナミ／キングレコード
■1,980円（税込）
■CD KICA-7912

プロデューサーに安藤まさひろを迎えての「矩形波」デビュー・アルバムを再販。さわやかなサウンドが特徴。

### ドラマCD みつめてナイト 第3巻 復讐～REVENGE～

9/23
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7883

王女の誕生パーティ会場へやってきたライズの目的は，王女を毒殺することだった。その過程で明かされた真実とは……。

### New Frontier／丹下 桜

9/23
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7894

約1年ぶりにリリースされる丹下 桜のフル・アルバム。「CHATCH UP DREAM」を含む，10曲が収録されている。

## フレンズ～青春の輝き ヴォーカルコレクション

9／23
■NECインターチャネル／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-5015

ゲームに登場する女の子たちのイメージ・ソング集。各キャラクターを反映した8曲のボーカルが収録されている。

## ぷよぷよ通DX.

9／23
■テイチク
■2,500円（税込）
■CD TECD-25412

田中勝己が手がける，『ぷよ通』のフル・アレンジ・アルバム。新曲「ぷ．よ．ぷ．よ．」も収録されている。

## ファーストKiss☆物語（ストーリー） ヴォイスコレクション

9／23
■日本クラウン
■2,500円（税込）
■CD CRCP-15537

ゲームに使用されたボイスをメインに，テーマソング，CD録り下ろしのセリフなどが収録されたボイス・コレクション。

## To be Try／横山智佐

9／25
■ワーナーミュージック・ジャパン
■1,020円（税込）
■CDシングル WPDV-7162

この夏発売されたPSのAVG『時空探偵DD2～叛逆のアプサラル』のテーマソング。カラオケなどを含む4トラック構成。

## NOëL－La neige－ 門倉千紗都 ミニ・アルバム depart／Chisato×Nana

9／26
■パイオニアLDC
■1,890円（税込）
■CD PICW-5002

これまでに登場したCDから3曲のボーカルを，新レコーディング&アレンジで楽しめる。新曲を含め6トラックを収録。

## トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクションVol.3 みさきの部屋

9／23
■ワンダーエンターテイメント
■2,400円（税込）
■CD WDCD-24127

“みさきの1日”というイメージで，彼女のソロ・ボーカル曲やデュエット曲などを収録したフル・ボーカル・アルバム。

前号追補タイトル

## 素肌の季節／MISSION

7／23
■avex
■1,020円（税込）
■CDシングル AVDD-20261

テレビ番組のテーマソング，『プロ野球グレイテストナイン'98』のCMソングとして流れている「素肌の季節」を収録。

前号追補タイトル

## テレビ・こどものうたスーパーベスト ～めざせポケモンマスター～

8／21
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30015

「ポケモン」をはじめとしたアニメから「ポンキッキーズ」まで，子どもに人気のテレビ番組から15曲のソングを収録。

前号追補タイトル

## My Angel／明智舞衣

8／21
■ドリームジャパン
■2,000円
■CD VMJ-0001

『どきどきON AIR2』ゲーム内ドラマに登場する明智舞衣がCDデビュー。イメージ・ソングとミニドラマが楽しめる。

前号追補タイトル

## デスクトップのメイドさん House Keeping Operation

8／22
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1018

同名ソフトの世界設定が明かされるドラマCD。2018年，ドイツの古城に住むメイドとその主人が国際的テロ集団と戦う。

前号追補タイトル

## トリフェルズ魔法学園物語 ～エーベル騎士団篇～ ミュージックコレクション

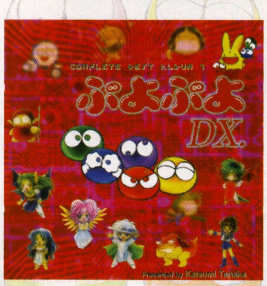
8／26
■東芝EMI（ユーメックス）
■2,548円（税込）
■CD TYCY-5614

ラジオドラマで流れたBGMから13曲を選んでCD化。豊口めぐみが歌う5曲のソング（うち1曲は新録）も収録。


ぷよぷよ三部作

めーみそコネコネ COMPILE

第1弾 “赤ぷよ”
ぷよぷよDX.



TECD-25409
定価2,500円
好評発売中！

第2弾 “青ぷよ”
ぷよぷよ通DX.

TECD-25412
定価2,500円
9月23日発売

第3弾 “黄ぷよ”
ぷよぷよSUN DX.
11月発売予定

Presented by Katsumi Tanaka
PROGRAM
http://www.katsumi.com/program/
©COMPILE 1998
キャラクター©SEGA ENTERPRISES,LTD.
発売&販売元 テイチク株式会社 / KID'S DOM
お問い合わせ 03-3481-3201

# ビデオ&LD

GAME VIDEO & LD

## ポケットモンスター（保存版）7巻

9／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-107

灯台で幻のポケモンを待ちつづけるマサキ。サトシたちと出会った夜，ついにそのポケモンがやってきた？

## ポケットモンスター（保存版）8巻

9／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-108

ロケット団のワナにはまり，豪華客船に集められたトレーナーとサトシたち。彼らをやっつけるも，嵐に遭遇してしまう。

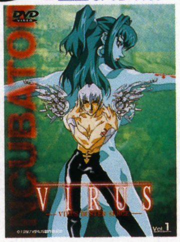
## ポケットモンスター（保存版）9巻

9／19
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-109

嵐のために，ピカチュウたちポケモンはある島に流れ着いたが，サトシたちとはぐれてしまった。しかもこの島には……。

## VIRUS vol.1

9／25
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4,800円
■DVD CPVD-1130



アニメ「VIRUS」の第1～3話を収録。見たい部分をメニューから選べるほか，DVD版のみの特典映像が追加された。

## センチメンタルジャーニー Episode.9

9／25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2151

呉服商の娘・美由紀には，受験をはじめとした悩みがいっぱい。そんな彼女を安心させるのは，職人の一良の存在だった。

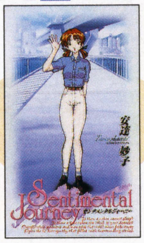
## センチメンタルジャーニー Episode.10

9／25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2152

えみるが通っていた小学校旧校舎は，彼女の大切な思い出の地。取り壊される直前の校舎を訪れた彼女が見たものは？

## センチメンタルジャーニー Episode.11

9／25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2153



親友の恋を成就させようと奮闘する妙子。しかし親友が恋するのは妙子の幼なじみ，しかも彼が好きなのは妙子だった。

## センチメンタルジャーニー Episode.12

9／25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2154

男の子が苦手なほのかの心のなかに存在する少年。彼に恋心を抱くものの，いまは17歳の彼に手紙を出す勇気はなく……。

## センチメンタルジャーニー メモリアルボックス

9／25
■バンダイビジュアル
■36,000円（税込）
■LD BEAL-1287（6枚組）

ビデオ全巻分をセットにしたLDボックス。後日談が語られるシングルCDはもちろん，28ページのブックレットも付属。

## バトルアスリーテス大運動会 track10

9／25
■パイオニアLDC ■5,500円
■VHS PIVS-7150
LD PILA-7100

大運動会の準決勝。あかりはラーリと，クリスはミランダと試合をする。強豪を相手に苦戦するあかりたちだったが……。

## エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」

9／25
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS KSVA-53294
LD KSLA-53294

一般向けと同じストーリーながら，まったくちがう雰囲気で進むOVA最終巻。コンサートの帰り，瑞穂とトオルは……。

## 同級生2 第十一章「夢・それから…」

9／25
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS JSVA-53381
LD JSLA-53381

崖から落ちそうになっていたところをトオルに助けられた久美子は，彼に恋心を抱く。一方トオルはバスガイドの美里と？

## 同窓会～Yesterday Once More～ 第3話「うつりゆく想い」

9／25
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS KSVA-53325
LD KSLA-53325

通販版と同内容。デイジーの君を探す達也，ライブを静香に助けられた洋介など，さまざまな人物の想いが交錯する。

## バイオハザード2 フィギュアビデオ

9／25
■モビーディック
■5,980円
■VHS BAND-0304

南坂達徳によるG第2段階フィギュアと，スタッフが語るゲームの開発秘話や今後の展開などを収録したビデオのセット。

非売品

## セガサターンビデオマガジン 9月発売タイトル号

9／1
■セガ
■販促用
■VHS

すっかりおなじみとなったCM集をはじめ，『カプコンジェネレーション第2集』『機動戦艦ナデシコ』など11本を収録。

前号追補タイトル

## ポケットモンスター（保存版）4巻

8／22
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-104

ハナダジムにて，サトシはジムの娘だったカスミと戦うことになる。しかし試合中に，ロケット団が乱入して……。

前号追補タイトル

## ポケットモンスター（保存版）5巻

8／22
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-105

優秀なトレーナーを育てるポケモンゼミ。その優等生である優等聖代は，電撃に強いカラカラでサトシに勝負を挑む。

前号追補タイトル

## ポケットモンスター（保存版）6巻

8／22
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-106

森の中に，自分が捨てられたことを知らずにトレーナーを待つヒトカゲがいた。雨が降っても健気に待ちつづけるが……。

# 今月のGM収録曲目リスト

## 今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉

**●8月第1週（8月3日付）**
71位　スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2
（ファーストスマイル・エンタテインメント）／4,590枚
73位　サクラ大戦2　蒸気蓄音館（マーベラスエンターテイメント）／4,410枚

**●8月第2週（8月10日付）**
チャート・インなし

**●8月第3週（8月17日付）**
83位　ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2
（コナミ／キングレコード）／3,880枚

**●8月第4週（8月24日付）**
94位　サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド
（テイチク）／3,220枚

〈シングル〉

**●8月第1週（8月3日付）**
25位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／17,800枚
39位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／10,060枚
68位　ときめきのオルゴール／春色の風の中で／金月真美
（コナミ／キングレコード）／4,330枚
79位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／3,540枚
100位　素肌の季節／MISSION（avex）／1,970枚

**●8月第2週（8月10日付）**
30位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／9,820枚
52位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／5,620枚
73位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／3,020枚
90位　door／小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）／2,360枚

**●8月第3週（8月17日付）**
37位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／7,970枚
61位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／4,580枚
65位　Believe／桑島法子（コナミ／キングレコード）／3,840枚
81位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／2,910枚

**●8月第4週（8月24日付）**
32位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／12,290枚
53位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／5,400枚
59位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／4,810枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

## アストロノーカ　オリジナル・サウンドトラック

**題材ゲーム：**アストロノーカ（エニックス）
**収録曲：**①プロローグ②ネームエントリー③春④農作業⑤縁側①春⑥アストロネット⑦バス停⑧テンガロン村⑨宇宙農協⑩コンクール①村⑪夏⑫縁側②夏⑬ペドロのテーマ⑭バンタロン町⑮宇宙ロボット協会⑯ふとん屋⑰コンクール②町⑱秋⑲マイバブー⑳トラップ設置㉑バブーがやってくる！㉒ソンブレロ市㉓トラップ屋㉔コールテン研究所㉕コンクール③市㉖冬㉗縁側③冬㉘バブー野菜を食べる㉙写真館㉚カレンダー㉛アストロドーム㉜コンクール④銀河㉝勝利ファンファーレ㉞おやすみバブー〈ボーナストラック〉㉟エンディング（Remix）㊱がんばれ！ピートの一日㊲野菜の音（①究極ノイズ②絶叫悲鳴③夫婦喧嘩④工事現場⑤迷惑騒音⑥親父の小言⑦誰かの悪口⑧歯ぎしり⑨不協和音⑩気になる音⑪かすかな音⑫ドラマー⑬快適リズム⑭草笛吹き⑮風鈴兼用⑯野菜ブルース⑰感動音楽⑱ハーモニー⑲天使の囁き⑳高貴音楽㉑天上の調べ）

## OVA Rhythm～恋の律動（リズム）　サウンドトラック

**題材ゲーム：**Rhythm～恋の律動（リビドー）
**収録曲：**①恋の律動～リズム②ムーンライトシャワー③ヒロ（恋の律動 コミカルバージョン）④ファイト⑤プリ（恋の律動 スタンダードバージョン）⑥チャレンジ⑦ティータイム⑧或り得ないバトルⅠ⑨サイレン（危険の始まり）⑩或り得ないバトルⅡ⑪君の為に…（恋の律動 ラストバージョン）⑫或り得ないバトルⅢ⑬恋の律動～リズム（カラオケバージョン）
**ボーカル：**岡本るみ（①）

## アンジェリーク外伝2～緋の輪郭（シルエット）～音楽集　ソリテア幻想

**題材ゲーム：**『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
**収録曲：**①メインテーマ〈緋の輪郭〉②幕間③不吉な予感（変奏）④静かなる恐怖⑤ノスタルジア⑥ソリテア⑦想い出⑧灰色の不安⑨破滅への序曲⑩やさしい悔恨⑪自我の戦い⑫メインテーマ〈緋の輪郭〉（ピアノバージョン）⑬サラのテーマ⑭水の記憶⑮メランコリア⑯冒険の始まり⑰ルヴァの館にて⑱解けてゆく謎⑲不吉な予感⑳悲劇－Tragedy－㉑浄化の奇跡㉒生への希望㉓惑星シャガのテーマ㉔古代への憧憬㉕Silhouette Crimson
**作詞：**草薙陀美鳥（㉕）　**作・編曲：**伊藤真澄（㉕）　**ボーカル：**上野洋子（㉕）
**初回特典：**プレミアムカード

## アンジェリーク デュエット～飛空都市物語（ストーリー）～

**題材ゲーム：**アンジェリーク デュエット（光栄）
**収録曲：**①素敵になろう②A Story of The Flying City Ⅰ③A Story of The Flying City Ⅱ④A Story of The Flying City Ⅲ⑤A Story of The Flying City Ⅳ
**作詞：**森　由里子（①）　**作曲：**坂下正俊（①）
**声の出演：**白鳥由里（①ボーカル），三石琴乃（①ボーカル），速水　奨ほか

## 風といっしょに／小林幸子

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録曲：**①風といっしょに②すてきなコレクション③風といっしょに（カラオケ）④すてきなコレクション（カラオケ）
**作詞：**戸田昭吾　**作・編曲：**たなかひろかず，沢田　完（①編曲）
**初回特典：**ポケモンスタンプバッジ“ピカチュウ”

## 矩形波倶楽部＆コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2

**題材ゲーム：**『グラディウス』シリーズほか（コナミ）
**収録曲：**①Memories Of A Summer Island②Combat③CROSS POINT④HERE COMES THE HERO⑤Battle cry-All Hands to Station！⑥Out of Rap⑦Sky Swimming⑧MR.MACHINE⑨OPEN THE WINGS⑩Wind Power⑪Skywalker⑫おだやかな光の中で⑬Crystal World⑭HOPE⑮Tiny Boy－Live－⑯Vampire killer－Live－

## DANCING BLADE かってに桃天使！　オリジナル・ゲーム・サントラ

**題材ゲーム：**DANCING BLADE かってに桃天使！（コナミ）
**収録曲：**①サスペンス1②Believe（remastered TV size）③主人公のテーマ・都アレンジ④MOON～1st MOON⑤皇軍艦隊のテーマ⑥主人公のテーマ・海アレンジ⑦お色気ジングル⑧皇軍艦隊のテーマ～カラオケ～⑨サスペンス2_1⑩ハチクのテーマtype_A⑪こぜりあいのテーマ⑫危機1_1⑬危機1_2⑭危機1_3⑮バトルのテーマ⑯主人公のテーマ・亀温泉アレンジ⑰ナヨタケのテーマ（S size）⑱ナヨタケのテーマ（M size）⑲サスペンス2_2⑳MOON～2nd MOON㉑危機2㉒戦慄のティンパニ㉓バトルテーマ・前奏㉔ずっこけジングル㉕ハチクのテーマtype_B㉖怒りのテーマ㉗桃天使のテーマ㉘サスペンス3㉙MOON～Full MOON㉚覚醒㉛桃天使のテーマ～ギターソロヴァージョン㉜闘いの果て㉝桃姫のテーマ㉞ナヨタケのテーマ（L Size）㉟アイキャッチ㊱SE大作戦～単発～（START／PAUSE／足音5人／冷や汗のテーマ／海魔鳴き声／海魔足／掴む／矢印／巨大鬼鳴き声／巨大鬼の舌／カエル／目が回る／力抜ける／没START）㊲SE大作戦～災難編～㊳アイキャッチ㊴主人公のテーマ・病気アレンジ㊵お狗のテーマ・通常アレンジ㊶キジメのテーマ㊷お狗のテーマ・お笑いアレンジ㊸お色気のテーマ㊹お色気のテーマ～カラオケ～㊺涙のテーマ㊻サスペンス4_1㊼サスペンス4_2㊽センブリのテーマ㊾戦慄のバロック音楽㊿主人公のテーマ・合体魔法アレンジ(51)主人公のテーマ・ギターデュオ(52)キジメのテーマ（END size）(53)お狗のテーマ・ENDアレンジ(54)この空の永遠のように（remastered TV size）(55)次回予告〈内蔵音源〉(56)主人公のテーマ・都アレンジ(57)MOON～another MOON〈スペシャルエディション〉(58)桃天使のテーマ（extended mix）〈ボーナストラック〉(59)Believe～remix Full size～(60)この空の永遠のように～remix Full size～
**作詞：**及川眠子（②(59)），白峰美津子（(54)(60)）
**作曲：**コナミ矩形波倶楽部，朝井泰生（②(59)），浅井裕子（(54)(60)）
**編曲：**朝井泰生（②(59)），岩本正樹（(54)(60)）
**ボーカル：**桑島法子（②(54)(59)(60)）

## Hero／朝日奈夕子

**題材ゲーム：**『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
**収録曲：**①It's my rule②Hero③超（今世紀最大級）LOVE④あした⑤アンテナ・ライフ⑥愛につかまらないで⑦Go！Go！パラメーター～Yuko～⑧センチメンタル・カフェ⑨やってらんない⑩私らしくTry！Try！Try！⑪さらってMyHeart
**初回特典：**ピクチャーCD仕様

## ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.3

**題材ゲーム：**ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング（コナミ）
**収録曲：**①NOTE9 スケジュールに入れて②NOTE10 近づいたリハーサル③sketch＃3～迷いの出口～④NOTE11 デートタウン⑤NOTE12 守りたい場所⑥Hello＆Good-bye⑦九伊豆戦隊カルトマン
**作詞・作曲：**渡邊美佳（⑥）　**編曲：**岩崎元是（⑥）
**声の出演：**川口雅代，置鮎龍太郎，鉄炮塚葉子（⑥ボーカル）ほか
**初回特典：**オリジナルタトゥーシール，ピクチャーCD仕様
★CDエクストラ仕様

## みつめてナイト　concerto（コンチェルト）

**題材ゲーム：**みつめてナイト（コナミ）
**収録曲：**①大きな陽の下で②冷たいくちびる③いつか見た風景④不安な前兆⑤カクテルでもいかが？⑥幸せの予感⑦まだ見ぬ雪⑧新たなる旅・入国⑨新たなる旅・旅立ち⑩失われた音色⑪序曲・みつめてナイト⑫理性が欲望に負ける時
**編曲：**佐倉一樹

## ドラマCD　フレンズ～青春の輝き Dear My Friends

**題材ゲーム：**フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）
**収録曲：**①DearMyFriends～鮎 パート①②DearMyFriends～青木桃子③DearMyFriends～鮎 パート②④DearMyFriends～緒方静香⑤DearMyFriends～鮎 パート③⑥DearMyFriends～白石竜助，佐伯夏奈子⑦DearMyFriends～鮎 パート④
**声の出演：**桑島法子，浅田葉子，豊嶋真千子ほか
**初回特典：**トレーディングカード（1枚）

## ザ・キング・オブ・ファイターズ京　オリジナルサウンドトラックス

**題材ゲーム：**ザ・キング・オブ・ファイターズ京（SNK／夢工房）
**収録曲：**●CD-1……①京 In Adventure②暴走？③プロローグ④青空⑤Remember Esaka⑥草薙大黒柱⑦母⑧神社⑨雅⑩Esaka？⑪Are You Ready？⑫笑う者（笑者）⑬メモリー⑭Start⑮Approach⑯Funky Esaka⑰Always With You⑱Presence Of Mind⑲Still Green⑳嵐のサキソフォン㉑Cool Jam㉒三兄弟？㉓燃える兄弟㉔まいまいきゅーん㉕まいまいきゅいーん㉖Fairy1㉗Fairy2㉘Melt Into Tears㉙Sad Esaka㉚Vogue㉛茶柱㉜On The Street㉝ヤブサメ㉞A Fact㉟ためらいを焼き尽くせ㊱また，Bad Face㊲鏡 ㊳Affection ㊴小さな告白㊵血の暴走㊶Ancient Will（太古ノ意志）㊷V.I.A.㊸There's A New Sun Arisen㊹Slum㊺Grave㊻Gang㊼Free Soul㊽太陽とサボテン㊾Hot Cafe㊿クリといつまでも51Big Shot！52雷波濤53リュウコとケン54Diet55地を這うベース56Rumbling On The City57London March58Blue Mary's Blues59Bloody●CD-2……①宿命の刻②ギースじゃ!!③影の果て…④ギースにしょうゆ⑤Dust Man⑥Play Away One's Time⑦Invisible Target⑧The EVIL⑨Nocturne⑩困惑⑪記憶⑫蛮風⑬仙人⑭金満⑮タイ南部の伝えたい新しい歌⑯サイコソルジャーNew MIX⑰サイコソルジャー97 MIX⑱戦慄のドラ⑲ソウルっす⑳チョイボンゲ音頭㉑Burning Fist㉒C62－シロクニー㉓開眼㉔Dear㉕Episode Ⅰ㉖Episode Ⅱ㉗ひなたぼっこ㉘Control Crisis1㉙Control Crisis2㉚Rhythmic Hallucination㉛Esaka Forever㉜降臨㉝The Origin Of Mind㉞My Best Friend㉟終焉㊱友情㊲Despair ㊳Esaka Forever And More ㊴Beginning Of The End㊵Prisoners In Time㊶Get Merry㊷Pieces㊸Never Lose My Way
**初回特典：**スーパーピクチャーCD仕様

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　アレンジサウンドトラックス

**題材ゲーム：**ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNK）
**収録曲：**①CIPHER②ESAKA③嵐のサキソフォン④IN SPITE OF ONE'S AGE⑤FANATIC WALTZ⑥MAD FANTASY⑦THE ЯR⑧決着R＆D⑨ZERO⑩PRESENT-HOLIDAY
**ボーカル：**池澤春菜（⑩）
**初回特典：**スーパーピクチャーCD仕様

## ビーストバスターズ セカンドナイトメア　オリジナルサウンドトラックス

**題材ゲーム：**ビーストバスターズ セカンドナイトメア（SNK）
**収録曲：**①Opening：Into The Deadline②Stage1：Mind Garden③Stage2：Throes Of Rejection④Stage3：Jesus Built My Terror⑤Stage4：√2⑥Boss1：Salvation⑦Boss2：The Terror Of Tragedy⑧Last Boss：Dance Of Resurgents⑨Stage Clear：Stage Clear⑩Staff Roll：D.Y⑪未使用曲1：Othello⑫未使用曲2：The Strange Visitor⑬S.E.Collection
**初回特典：**スーパーピクチャーCD仕様

## K.O.F. THE BEST－Selected by Characters－

**題材ゲーム：**『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
**収録曲：**①INTRODUCTION②草薙　京③ためらいを焼き尽くせ！（「NEO・GEO DJ Station」より）④～ドラマ名場面（「KOF'97宿命編」より）～VOICE COLLECTION⑤二階堂紅丸⑥ESAKA（「KOF'94アレンジサウンドトラックス」より）⑦～ドラマ名場面（「KOF'96ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑧麻宮アテナ⑨PRESENT-HOLIDAY（「KOF'98アレンジサウンドトラックス」より）⑩～ドラマ名場面（新録音ドラマ？）～VOICE COLLECTION⑪シェルミー⑫Bloody（「KOF'97アレンジサウンドトラックス」より）⑬～ドラマ名場面（「KOF'97宿命編」より）～VOICE COLLECTION⑭矢吹真吾⑮Still Green（「KOF'97アレンジサウンドトラックス」より）⑯～ドラマ名場面（「KOF'97激突編」より）～VOICE COLLECTION⑰チョイ・ボンゲ⑱チョイ・ボンゲ音頭（「NEO・GEO DJ Station LIVE'98」より）⑲～ドラマ名場面（「KOF'96ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑳キング㉑Get'n Up（「KOF'96アレンジサウンドトラックス」より）㉒～ドラマ名場面（「KOF'96ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION㉓八神　庵㉔嵐のサキソフォン（「KOF'95アレンジサウンドトラックス」より）㉕～ドラマ名場面（「KOF'97激突編」より）～VOICE COLLECTION㉖K.O.F. THE BEST 追伸～楽屋にて～㉗THE SONG OF FIGHTERS Ⅱ
**ボーカル・声の出演：**野中政宏，安井邦彦，生駒治美ほか

## 侍魂 THE BEST－Selected by Characters－

**題材ゲーム：**『サムライスピリッツ』シリーズ（SNK）
**収録曲：**①INTRODUCTION②ナコルル③自然の宴（「サムライスピリッツ イメージアルバム」より）④～ドラマ名場面（「侍魂～サムライスピリッツ～ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑤リムルル⑥笑顔でいるよ（「侍魂～サムライスピリッツ～アレンジサウンドトラックス」より）⑦～ドラマ名場面（「侍魂～サムライスピリッツ～ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑧覇王丸⑨男道（「サムライスピリッツ・シンフォニックサウンドトラックス」より）⑩～ドラマ名場面（「サムライスピリッツ～天草降臨 アレンジサウンドトラックス」より）～VOICE COLLECTION⑪牙神幻十郎⑫鬼唄－改－（「サムライスピリッツ～天草降臨 アレンジサウンドトラックス」より）⑬～ドラマ名場面（「サムライスピリッツ～天草降臨 アレンジサウンドトラックス」より）～VOICE COLLECTION⑭色⑮漆黒（「侍魂～サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス」より）⑯～ドラマ名場面（「侍魂～サムライスピリッツ ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑰橘　右京⑱川（「サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス」より）⑲～ドラマ名場面（「真説サムライスピリッツ～武士道烈伝」より）～VOICE COLLECTION⑳緋雨閑丸㉑風，薫る（「サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス」より）㉒～ドラマ名場面（「サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス」より）～VOICE COLLECTION㉓寸劇・呉越同舟㉔心をつないで
**声の出演：**生駒治美（㉔ボーカル），神谷けいこ（㉔ボーカル），中村大樹ほか

## F-ZERO X　オリジナルサウンドトラック

**題材ゲーム：**F-ZERO X（任天堂）
**収録曲：**①ENDLESS CHALLENGE　果てしなき挑戦②DREAM CHASER　ドリーム・チェイサー③FALL DOWN TO THE SCREAM　濁流の闇へ落ちろ④DECIDE IN THE EYES　おまえの目が語るもの⑤DEVIL'S CALL IN YOUR HEART　悪魔の呟きがおまえを蝕む⑥THE LONG DISTANCE OF MURDER　死の逃亡者⑦CRAZY CALL AT CRY　狂った叫びでしか泣けない男（やつ）⑧DRIVIN' THROUGH ON MAX　全開の果てに⑨CLIMB UP！AND GET THE LAST CHANCE！　駆け上がれ！そして勝利をつかめ！⑩ALL NEED IS 30 DEATHS　死こそすべて⑪TITLE BGM　タイトルBGM⑫CAR SELECT　カーセレクト⑬OPTION　オプション画面⑭START DEMO　スタートデモ⑮GOAL FANFARE　ゴールファンファーレ⑯GOAL BGM　ゴールBGM⑰RETIRE　リタイア⑱GAME OVER　ゲームオーバー⑲GRANDPRIX ENDING　グランプリ・エンディング⑳STAFF ROLL　スタッフロール〈ボーナストラック〉㉑WIN！THE STAFF GHOST1　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ1（MUTE CITY）㉒WIN！THE STAFF GHOST2　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ2（SILENCE）㉓WIN！THE STAFF GHOST3　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ3（DEVILS FOREST）㉔WIN！THE STAFF GHOST4　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ4（PORT TOWN1）㉕WIN！THE STAFF GHOST5　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ5（RED CANYON）㉖WIN！THE STAFF GHOST6　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ6（BIG BLUE2）㉗WIN！THE STAFF GHOST7　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ7（WHITE LAND）㉘WIN！THE STAFF GHOST8　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ8（FIRE FIELD）㉙WIN！THE STAFF GHOST9　スタッフゴーストに勝ったときのプレイ9（SECTOR-$\beta$）
**作曲：**阪東太郎（②③⑤～⑨⑪～⑲），若井　淑（⑩⑳），亀谷由美子（①），石田尚人（④）
**編曲：**阪東太郎（①④）
**封入特典：**オリジナルステッカー

## サクラ大戦～桜華絢爛～　光録音館

**題材ゲーム：**『サクラ大戦』シリーズ（セガ）
**収録曲：**〈第一幕 華の都の花いくさ〉①桜華②檄！帝国華撃団③帝都のにぎわい・1④黄浦江にて⑤桜武始動⑥乙女の祈り⑦乙女の想い⑧南洋の空⑨紐育夜曲⑩三色すみれ⑪お正月のテーマ⑫もうひとりじゃないの⑬霊子甲冑光武着工！⑭すみれの想い⑮浅草へ行こう⑯敵出現！初戦闘⑰霊剣荒鷹〈第二幕 桜の花に放てよ神剣〉⑱帝都のにぎわい・2⑲轟雷号・翔鯨丸・ミカサ登場⑳不穏な影㉑秘伝の巻物㉒悪夢㉓災いのテーマ㉔すみれ・カンナ初ゲンカ㉕憂い㉖魔の調べ㉗夢枕㉘友情そして脱走㉙決心㉚さくら㉛破邪剣正桜華放神㉜喜びのテーマ㉝さくら満開㉞甲板フラフラ〈第三幕 春は弥生の初戦闘〉㉟謎の乙女出撃！㊱ジュリオとロミエット㊲きらめく，光武 ㊳帝劇・夜のテーマ ㊴お祭りダンス（スローVersion）㊵我ら黒之巣会㊶敵襲！㊷孤独と不安㊸帝都のために…㊹さくら行きます，決戦・帝国華撃団！㊺帝劇・出会いのテーマ㊻お祭りダンス〈第四幕 真夏の夢の夜〉㊼次いってみよう，次！㊽帝劇の忙しい一日㊾ファンファーレ㊿花咲く乙女の舞台稽古51チューニング52がんばれ，檄！帝国華撃団53わたしの青空
**作詞：**広井王子（②㉚㉞㊴㊻53）　　**作曲：**田中公平
**編曲：**田中公平，根岸貴幸（②53），岸村正実（㉚㊻），多田彰文（㉞）
**初回特典：**ジャケットサイズ・カラーステッカー

## エピカ・ステラ　オリジナルサウンドトラック

**題材ゲーム：**エピカ・ステラ（ヒューマン）
**収録曲：**①believe my heart-1②believe my heart-2③TOGETHER④戦いの果てに⑤未来⑥心ワクワク⑦TOGETHER（ショートVer.）⑧ステージクリア⑨レベルアップ⑩ゲームオーバー⑪丘をこえて⑫楽しい気分⑬躍動⑭過ぎていく⑮雲にのれたら⑯折れた翼⑰ピピピン⑱はるかかなた⑲冷たい視線⑳ユメノナカデ㉑戦いの時㉒虹に向かって㉓穴㉔不安㉕王国のテーマ㉖帝国のテーマ㉗おとぼけルータ㉘何もない日々㉙destiny㉚散歩㉛情熱㉜滅び㉝believe my heart（オルゴールバージョン）㉞Tomorrow to start

## エーベルージュスペシャル　ヴォイスコレクション

**題材ゲーム：**エーベルージュスペシャル（富士通）
**収録曲：**①～Prologue～②CHAPTER1③VOICE COLLECTION1 ノイシュ・アマルフィ④VOICE COLLECTION1 コー・ダインハート⑤VOICE COLLECTION1 フェルデン・マテウセス⑥CHAPTER2⑦VOICE COLLECTION2 モリッツ・コルマール⑧VOICE COLLECTION2 カステル・アンダルシア⑨VOICE COLLECTION2 エルツ・キルケニー⑩CHAPTER3⑪VOICE COLLECTION3 リンデル・ファルケン⑫VOICE COLLECTION3 フォルラーツ・ガントラム⑬VOICE COLLECTION3 ミュラー・ヴィアンデン⑭CHAPTER4⑮VOICE COLLECTION4 マリエン・リースリング⑯VOICE COLLECTION4 ヘレン・ネフェルティ⑰VOICE COLLECTION4 ユーロス・プロバンス⑱～Epilogue～

## ラングリッサーⅤ～THE END OF LEGEND　ドラマアルバム

**題材ゲーム：**ラングリッサーⅤ～THE END OF LEGEND（メサイヤ）
**収録曲：**①ドラマ01～サイン会in秋葉原～②ドラマ02～“唄園”再び～③ドラマ03～慰労会（準備編）～④「Let's go！」⑤「聖剣ラングリッサー」
**作詞：**岡田磨里（④⑤）
**作曲：**坂下正俊（④），千沢　仁（⑤）　　**編曲：**飯塚昌明（④⑤）
**声の出演：**緑川　光（⑤ボーカル），川上とも子（④ボーカル），皆口裕子ほか

## タイムクライシスⅡ アーケードサウンドトラック016

**題材ゲーム：**タイムクライシスⅡ（ナムコ）
**収録曲：**①Main Title②2nd Theme from Time Crisis'Again'③Behind Closed Door④Street Fight⑤To the River…⑥Chase on Water⑦Getting New Information⑧Chase on Chase⑨Deadly Fight⑩With a Tension'Again'⑪Fight on Train⑫Count down for Launching Sattelite⑬Rumbling of the Earth⑭Wild Dog's Rage⑮General Diaz⑯Mission Completed⑰Good Night：Theme From Sunrise/Sunset⑱End Title
**特典：**特製プレミアムカード（2枚）

## 闘え！キカイオー

**題材ゲーム：**超鋼戦紀キカイオー（カプコン）
**収録曲：**①闘え！キカイオー②闘え！キカイオー（オリジナル・カラオケ）
**作詞：**栄　一郎　**作曲：**岩井由紀　**編曲：**古賀博樹
**ボーカル：**觸丸，アみーゴ隊

## 卒業M＋Ⅰ

**題材ゲーム：**卒業M（イースリースタッフ）
**収録曲：**①日常的イリュージョン 前編②日常的イリュージョン 後編③真夜中のゴースト…？④コメント
**声の出演：**林　延年，石川英郎，阪口大助ほか
**初回特典：**特製ジャケットカード（2枚）

## サイキックフォース2012 オーディオドラマ Vol.2

**題材ゲーム：**サイキックフォース2012（タイトー）
**収録曲：**①ハンター狩り②指導者の幻想③理想郷の審判④時の歪み⑤悪しき未来⑥Tears＆flow⑦エピローグ
**声の出演：**くまいもとこ，緑川　光，高山みなみほか

## Z-REPLICA Vol.3 THE ラスタン

**題材ゲーム：**『ラスタンサーガ』シリーズ（タイトー）
**収録曲：**①Aggressive World②Re-in Carnation③The Devil Boss④－Ⅰ－ THE STORY⑤－Ⅱ－ THE TRAP⑥－Ⅲ－ THE BATTLE⑦Close your Eyes⑧Rising⑨Evils－foot step⑩Spiral Life⑪BREATH⑫Voice of Siren
**作・編曲：**OGR，Mar.
**初回特典：**オリジナルクリアカード（手書きスコア）

## ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4 舞姫

**題材ゲーム：**アラビアンマジック（タイトー）
**収録曲：**①望郷～prima donna～②序曲③舞姫④暗雲⑤乱世⑥初陣⑦勝利⑧詩吟⑨裂空⑩爆雷⑪放浪⑫流転⑬降霊⑭旅路⑮閉幕⑯異国⑰夢魔⑱神秘⑲進撃⑳鼓動㉑古城㉒修羅㉓大団円～大いなる流れの中に
**作・編曲：**中山上等兵

## ストリートファイターZERO3 オリジナル・サウンドトラック

**題材ゲーム：**ストリートファイターZERO3（カプコン）
**収録曲：**●Disc1……①Nobody blink②Triumph③Who'll be your double？④Beginning⑤The road⑥Active red⑦Resolution⑧Performance⑨Proof of divinity⑩Shining one⑪Behind you⑫Feel the cool⑬Fatal depth⑭Way to the glory⑮Decisive bout⑯No more swingin'⑰Tower of SHOGUN⑱Doll eyes⑲Heavy swell⑳Praying㉑Simple rating㉒S.E.Collection㉓Voice Collection.1●Disc2……①Prepare②Gimmick③Stripes④KAKUGO⑤Mach-smasher⑥Scala⑦Crimson⑧Untamable fists⑨I'll be brief⑩Prismatic stars⑪Breeze⑫Wild nature⑬Moments⑭Groan⑮High-tech⑯Seek no escape⑰Black power⑱Last duel⑲Brave or grave⑳Daybreak㉑Rise again㉒Zero time㉓Narration Collection㉔Voice Collection.2
**初回特典：**タトゥーシール

## 私立ジャスティス学園 ドラマアルバム～ねらわれた太陽学園 熱血死闘編～

**題材ゲーム：**私立ジャスティス学園（カプコン）
**収録曲：**①プロローグ②再会③ジャスティス学園のウワサ④太P戦開幕！⑤疑惑，そして…⑥死闘⑦スペシャルメッセージ
**声の出演：**檜山修之，半場友恵，三石琴乃ほか

## Shine／渡辺かおる

**題材ゲーム：**センチメンタルジャーニー（バンプレスト）
**収録曲：**①Shine②スターライトループ③Shine（オリジナルカラオケ）④スターライトループ（オリジナルカラオケ）
**作詞：**嶋田善人（①），渡辺かおる（②）　**作曲：**JIN・W（①），佐藤　晃（②）

## 猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.1

**題材ゲーム：**猫なカ・ン・ケ・イ（ビクターソフト）
**収録曲：**①オープニング・テーマ「Here I am～はやく気付いて！～」②ちはるなカ・ン・ケ・イ（前編）③ちはるなカ・ン・ケ・イ（後編）④皐月なカ・ン・ケ・イ（前編）⑤皐月なカ・ン・ケ・イ（後編）⑥セリーナなカ・ン・ケ・イ（アナザーストーリー）⑦エンディング・テーマ「このままで ずっと…」⑧おまけ トークコーナー
**声の出演：**松野太紀，桑島法子，三石琴乃ほか
**ボーカル：**五十嵐結花（①⑦）

## メタルギアソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ

**題材ゲーム：**メタルギアソリッド（コナミ）
**収録曲：**①METAL GEAR SOLID MAIN THEME②INTRODUCTION③DISCOVERY④CAVERN⑤INTRUDER1⑥ENCOUNTER⑦INTRUDER2⑧WARHEAD STORAGE⑨INTRUDER3⑩MANTIS' HYMN⑪HIND D⑫DUEL⑬ENCLOSURE⑭BLAST FURNACE⑮COLOSSEO⑯REX'S LAIR⑰ESCAPE⑱END TITLE／THE BEST IS YET TO COME⑲VR TRAINING⑳METAL GEAR SOLID MAIN THEME（1997 E3 EDIT）㉑METAL GEAR SOLID CONTROL MIX／MIXED BY QUADRA
**作詞：**村中りか（⑱）
**作・編曲：**TAPPY（①），コナミ矩形波倶楽部（②～⑰⑲～㉑），村中りか（⑱）
**ボーカル：**イーファ・ニ・アーリ（⑱）
**初回特典：**メタリックボックスケース

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト

**題材ゲーム：**悪魔城ドラキュラ，ドラキュラⅡ，悪魔城伝説（コナミ）
**収録曲：**〈アレンジ・バージョン〉①遥かなる凱旋（Beginning）②血の涙〈オリジナル・ゲーム・サントラ／悪魔城伝説〉③新たなる決意（Prelude～Epitaph～Prayer～Beginning～Boss Fight～Block Clear）④決死の対戦（Destiny～Clockwork～Mad Forest～Anxiety）⑤ラルフ危機！（Rising～Stream～Game Over）⑥暗黒と緊迫（Dead Beat～Nightmare～Encounter）⑦地下からの脱出（Aquarius～Pressure）⑧最後の戦い（Demon Seed～Vampire Killer～Riddle～Overture～Big Battle～All Clear）⑨エンディング（Evergreen～Flash Back）〈ドラキュラⅡ〉⑩Message of Darkness⑪Within These Castle Walls⑫Bloody Tears⑬The Silence of The Daylight⑭Dwellong of Doom⑮Monster Dance⑯Last Boss⑰Game Over⑱A Requiem〈悪魔城ドラキュラ〉⑲Underground⑳Prologue㉑Vampire Killer㉒Stalker㉓Wicked Child㉔Walking on the Edge㉕Heart of Fire㉖Out of Time㉗Nothing to Lose㉘Poison Mind㉙Black Night㉚Voyager〈NESバージョン〉㉛The Silence of the Daylight㉜Bloody Tears㉝A Requiem

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト2

**題材ゲーム：**悪魔城ドラキュラ【スーパーファミコン版】，ドラキュラ伝説，ドラキュラ伝説Ⅱ（コナミ）
**収録曲：**●DISC1……〈悪魔城ドラキュラ（SFC）〉①悪魔城ドラキュラ②ドラキュラのテーマ③プロローグ④シモン・ベルモントのテーマ⑤魔物の森⑥鍾乳洞～滝～水没都市⑦カラクリ館⑧Bossのテーマ⑨ステージクリア⑩ステージマップA⑪登城⑫桂廊～大広間⑬図書館～コレクション⑭室⑮ステージマップB⑯財宝の間⑰Bossのテーマ2⑱ステージマップC⑲Bloody Tears⑳ステージマップD㉑Vampire Killer㉒Beginning㉓側近の部屋㉔ドラキュラの間㉕ドラキュラの死㉖エンディング・テーマ㉗隠し部屋㉘ゲームオーバー●DISC2……〈ドラキュラ伝説（GB）〉①Start BGM②Battle of the Holly③Kill！Kill！Kill！④Stage Clear⑤Darkness⑥Death Fair⑦Revenge⑧Evil Devil⑨Gate to Hell⑩Game Over⑪Theme from " The Legend of Dracula" ⑫Reprise〈ドラキュラ伝説Ⅱ（GB）〉⑬Opening⑭Start⑮Castle⑯Journey to Chaos⑰New Messiah⑱Road of Enemy⑲Evil Gods⑳Stage Clear㉑Game Over㉒Ripe Seedes㉓Phyco Warrior㉔Praying Hands㉕Castle＃2㉖Original Sin㉗Passpied㉘Soleiyu's Room㉙Faith㉚Chromatische Phantasie㉛Road of Enemy＃2㉜Sons of Satan㉝All Clear㉞Union㉟The End of the Day

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション パロディウスだ！～神話からお笑いへ

**題材ゲーム：**パロディウスだ！～神話からお笑いへ（コナミ）
**収録曲：**〈アレンジ・バージョン第一部〉①イントロダクションーパロディウスだ！〈オリジナル・ゲーム・サントラ〉②神話からお笑いへ③パロディウス音頭④こんにちは，パロちゃん⑤VIC VIPERのテーマ⑥アイランド・オブ・パイレーツ⑦クライシス第4楽章⑧ボスBGMだ！⑨ピエロの涙も三度まで⑩ちちびんたリカのテーマ⑪イーグル佐武のテーマ⑫たこのテーマ⑬ラビリンス⑭ホット・リップスのテーマ⑮嗚呼！日本旅情⑯豚潮のテーマ⑰宇宙戦艦モアイ⑱TWINBEEのテーマ⑲軍艦マーチで今日もフィーバー⑳電飾コアのテーマ㉑ビューティフル・ギャルズ㉒もっとも北の国から'90㉓ペン太郎のテーマ㉔ナイト・オブ・ザ・リビングデッド㉕吉原太夫のテーマ㉖タコ要塞のテーマ㉗ゴルゴダ・タコのテーマ㉘エンディングだ！㉙コンティニューだ！㉚ランキングだ！㉛ボス・アウトだ！㉜プレイヤー・アウトだ！㉝ゲーム・オーバー!!〈アレンジバージョン第二部〉㉞ザ・軍艦！㉟アイランズ・オブ・ドリーム〈特殊効果音〉㊱こうかおんアラカルトだ！
**作曲：**ハチャトゥリアン（⑮），瀬戸口藤吉（⑲㉞）

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション 沙羅曼蛇～Again～／コナミ矩形波倶楽部

**題材ゲーム：**沙羅曼蛇【アーケード版，MSX版】，ライフフォース（コナミ）
**収録曲：**〈オリジナルサントラ／沙羅曼陀（アーケード版）〉①Power of Anger②Fly High③Planet RATIS④Starfield⑤Burn the Wind⑥Destroy Them All⑦Aircraft Carrier⑧Poison of Snake⑨Peace Again⑩Crystal Forever〈ライフフォース（アーケード版）〉⑪Thunderbolt⑫Slash Fighter⑬Combat〈沙羅曼陀（MSX版）〉⑭Operation Seedleek⑮Power of Anger⑯Poison of Snake⑰Prophet Fire⑱Fly High⑲Combat⑳Starfield㉑Burn the Wind㉒Odysseus㉓Destroy Them All㉔Departure Again㉕Last Exit㉖Conclusion㉗Crystal Forever〈アレンジバージョン〉㉘Power of Anger（沙羅曼陀より）㉙Starfield（沙羅曼陀より）㉚Combat（ライフフォースより）㉛Crystal Forever "Mamma Mi Scusi"（沙羅曼陀より）

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション SNATCHER-ZOOM TRACKS-

**題材ゲーム：**スナッチャー（コナミ）
**収録曲：**①BIO HAZARD②One Night in NEO KOBE CITY③Twilight of NEO KOBE CITY④Theme of SNATCHER（PART1）⑤Theme of SNATCHER（PART2）⑥Theme of JAIME⑦Preasure of Tension⑧Faded Memories⑨Eternal Promise（Good-bye RANDAM）⑩Beyond Sorrows⑪Tears Stained Eyes

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン1.0 X68000コレクション

**題材ゲーム：**出たな!!ツインビー，グラディウスII，パロディウスだ！（コナミ）
**収録曲：**〈出たな!!ツインビー〉①KONAMI MORNING MUSIC②KONAMI LOGO③出たなツインビー④メル女王からのメッセージ⑤風の贈り物⑥雲海を越えて⑦天空の要塞ラピュタ⑧WORLD OF THE MOLD⑨水上の行進⑩イーバの神殿⑪霧の向こうのパラダイス⑫イーバ星人の攻撃⑬来るなら来いっ⑭ありがとう～ツインビー⑮イーバの帝王脳味噌昆虫⑯惑星メルに平和の戻る日⑰LET'S TRY AGAIN⑱CONGRATULATIONS！〈グラディウスII〉⑲NOW LOADING⑳TITLE DEMO㉑EQUIPMENT㉒TABIDACHI㉓BURNING HEART㉔TAKE CARE！㉕A SHOOTING STAR㉖SYNTHETIC LIFE㉗CRYSTAL WORLD㉘A WAY OUT OF THE DIFFICULTY㉙THE OLD STONE AGE-1-㉚THE OLD STONE AGE-2-㉛MAXIMUM SPEED㉜GRADIUS1 BOSS THEME㉝SALAMANDER BOSS THEME㉞FIRE DRAGON㉟INTO HOSTILE SHIP㊱SHOOT AND SHOOT㊲THE FINAL ENEMY㊳FAREWELL㊴GAME OVER㊵RANKING〈パロディウスだ！〉㊶神話からお笑いへ㊷パロディウス音頭㊸アイランド・オブ・パイレーツ㊹ピエロの涙も三度まで㊺ラビリンス㊻嗚呼！日本旅情㊼宇宙戦艦モアイ㊽軍艦マーチで今日もフィーバー㊾ビューティフルギャルズ㊿もっとも北の国から(51)ナイト・オブ・ザ・リビングデッド(52)タコ要塞のテーマ(53)エンディングだ！

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン2.0 X68000コレクション

**題材ゲーム：**グラディウス，沙羅曼蛇，A-JAX（コナミ）
**収録曲：**〈グラディウス〉①Beginnig Of The History②Challenger 1985③Beat Back④Blank Mask⑤Free Flyer⑥Mazed Music⑦Mechanical Globule⑧Final Attack⑨Aircraft Carrier⑩Game Over⑪Historic Soldier〈沙羅曼蛇〉⑫Power Of Anger⑬Fly High⑭Planet RATIS⑮Starfield⑯Burn The Wind⑰Destroy Them All⑱Poison Of Snake⑲Peaxe Again⑳Crystal Forever〈A-JAX〉㉑Title Demo㉒Command 770㉓Melt Down㉔Pattern Clear㉕Dive Bomber㉖Hotness㉗Fighting Spirit㉘Deadline㉙Look For A Forest㉚Grand Battle㉛Cross Point㉜UFI㉝The Final Zone㉞Congratulations㉟Try Again㊱Ranking

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション MSXスーパーベストアンティークス

**題材ゲーム：**メタルギア2 ソリッドスネーク，ゴーファーの野望 エピソードII，スペースマンボウ（コナミ）
**収録曲：**●DISC1……〈メタルギア2 ソリッドスネーク〉①THEME OF SOLID SNAKE②ZANZIBER BREEZE③A NOTICE④FIRST INSTRUCTION⑤FREQENCY 140.85⑥LEVEL3 WARNING⑦RETURN TO DUST⑧KILLERS⑨TEARS⑩THE FRONT LINE⑪CHASING THE GREEN BERET⑫SHALLOW⑬BATTLE AGAINST TIME⑭ADVANCE IMMEDIATECY⑮MECANIC⑯IMMINENT⑰NIGHT FALL⑱LEVEL1 WARNING⑲AN ADVANCE⑳REPRIEVE OF THE DOCTOR㉑NATARSHA'S DEATH㉒ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM㉓SWING,SWING～"A" JAM BLUES㉔ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM PART2㉕UNDER THE CLOUD OF DARKNESS㉖FIGHT INTO ENEMY TERITORY㉗INFILTRATION㉘IN SECURITY㉙WAVELET㉚BIG BOSS㉛SPIRAL㉜ESCAPE㉝RETURN㉞RED SUN㉟FAREWELL㊱AFTERIMAGE㊲DISPOSABLE●DISC2……〈from MSX ゴーファーの野望 エピソードII〉①The Universe of Blackness②Memories③Equipment④We Followed The Sun⑤Feel Pleasure to The Death⑥Fighter Blood⑦The Position Light⑧Space Traveler⑨Strangers in Time Space⑩Gradius Boss⑪Salamander Boss⑫Gradius2 Boss⑬Dance of Middle Easterners⑭Hellraiser⑮Galactic Desert⑯From Ancient Times⑰Cosmic Heroes⑱Close Quarters⑲Prophecy⑳Trust Me I Will Save You㉑The King Heart to You㉒Give My Heart to You㉓The Suggestion㉔Mirage〈from MSX スペースマンボウ／SCCデータ・アレンジ・バージョン〉㉕COLORING㉖SACRIFICE〈オリジナル・ゲーム・サントラ〉㉗BEYOND THE DARKNESS㉘BATTLE SHIP㉙HYDRA㉚PROVIDENCE㉛AQUARIUM㉜PARALLEL SPACE㉝ZONE5150㉞DUST・DUST・DUST㉟FIRE WARNING㊱PSYCHOPATHY㊲BRILLIANCE㊳MOAN㊴MEMOIRE㊵DISAPPEARANCE

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部

**題材ゲーム：**ゼクセクス（コナミ）
**収録曲：**〈オリジナル・ゲーム・サントラ〉①Battle cry-All Hands to Station！②Think Tank③Breeze④Boss Up！～Gimme A High Five⑤Please⑥With Zero G⑦Hey！Mr.Wonderful⑧Crystal Clear⑨Help Me Quickly！⑩Let's Give'em The BIZ⑪I Dare You⑫The Polygontal Energy⑬No More Time⑭Happy Daymare⑮Out of The Blue From The Hyperspace Jump⑯Blow Your Top⑰Shake'em Retro-roop!!⑱Go For Broke！⑲Keep On Mechanical Dancin'！⑳Free As A Bird㉑Black Eight Ball㉒Birthday Suits㉓My Kutie Pie Ilene㉔Time To Party Hearty!!㉕6 Feet Under㉖Can't Wait Until Next Saturday㉗Jack Pot！－Make A Killing!!㉘Way To Go！－Carry The Day!!㉙Snapper〈アレンジ・バージョン〉㉚Battle cry-All Hands to Station！㉛Breeze㉜Happy Daymare㉝Time To Party Hearty!!〈おまけ〉㉞おまけ その1（自己紹介編）㉟おまけ その2（未使用音声編）

## コナミお宝ゲームミュージックコレクション 矩形波倶楽部

**収録曲：**①Memories Of A Summer Island②On The Brilliant Earth③Good Night Pony④Shuffle In The Dark⑤Cross Over The Line⑥Twinkling Star⑦Return To Departure⑧Tell Me The Reason⑨Invisible Bridge⑩Quiero Voar

## ドラマCD みつめてナイト 第3巻 復讐～REVENGE～

**題材ゲーム：**みつめてナイト（コナミ）
**収録曲：**①フラッシュバック②第9話 黄昏た酒場の風景③第10話 荒れ果てた森の風景④第11話 静かなる殺意の風景・前編⑤第12話 静かなる殺意の風景・後編⑥予告篇 時限～LIMIT～⑦貴方が帰る日を……⑧挿話 ローズバンク手記⑨想い焦がれて
**作詞：**田村純一（⑦⑨）　**作曲：**村井聖夜＆佐倉一樹（⑦），浅井裕子（⑨）
**編曲：**佐倉一樹（⑦），河越重義（⑨）
**声の出演：**冬馬由美，井上喜久子（⑦ボーカル），長沢美樹（⑨ボーカル）ほか

## New Frontier／丹下　桜

**題材ゲーム：**ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング（コナミ）
**収録曲：**①女神たちの夜明け②Brand-new everyday③Journey Into Myself④FREE－album version－⑤Silent Song⑥少女時代⑦New Frontier⑧じぶんにできる何かで⑨Thinking Of You⑩CATCH UP DREAM

## フレンズ～青春の輝き ヴォーカルコレクション

**題材ゲーム：**フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）
**収録曲：**①Never～あの日を忘れない～②ヒメシオンの丘③Move④all my heart⑤日と目で恋しましょ⑥いつか あなたと⑦Yes,I'm Dreamer⑧Be♭～風の中で～
**ボーカル：**桑島法子（①），豊嶋真千子（②），浅田葉子（③），水谷優子（④），吉田古奈美（⑤），高橋美紀（⑥），松本梨香（⑦），皆口裕子（⑧）
**特典：**線画つきオリジナル特製しおり（初回），告知ポスター（予約）

## ぷよぷよ通DX.

**題材ゲーム：**ぷよぷよ通（コンパイル）
**収録曲：**①テーマソングだよ「ぷよぷよ通」②セレクト画面だよ「ぷよぷよ通」③インストラクションだよ「ぷよぷよ通」④もう，大丈夫。⑤魔導の塔で対戦だよ「ぷよぷよ通」～さいしょのおんがく⑥魔導の塔で対戦だよ「ぷよぷよ通」～へいき，へいき⑦あそびに行こう⑧魔導の塔で対戦だよ「ぷよぷよ通」～くらやみ⑨魔導の塔で対戦だよ「ぷよぷよ通」～すばやく てゴワイ⑩スタッフロールだよ「ぷよぷよ通」⑪theme of puyopuyo Bayoean unlereased eurobeat mix.⑫memories of puyopuyo Bayoean unlereased twisted mix.⑬スタッフロールだよ「ぷよぷよ通」⑭エンディングだよ「ぷよぷよ通」⑮テーマソングだよ「ぷよぷよ通」⑯ゲームオーバーだよ「ぷよぷよ通」⑰ぷ．よ．ぷ．よ．Album Version
**ボーカル：**田中勝己 featuring MOO社長（⑰）

## ファーストKiss☆物語（ストーリー） ヴォイスコレクション

**題材ゲーム：**ファーストKiss☆物語（ヒューネックス）
**収録曲：**①主題歌1「君のファーストキッス」〈ヴォイスメール〉②橘　香澄③橘　美里④藤沢　舞⑤藤沢　優⑥森村恭子⑦春日野美穂⑧七瀬綾華⑨蒼月ひより⑩杉崎由希子⑪織倉弥生⑫織倉真奈美⑬織倉香奈⑭主題歌2「だから涙をふいて…」〈モーニングメッセージ＆留守録メッセージ〉⑮「KASUMI」編⑯「MISATO」編⑰「MAI」編⑱「YUU」編⑲「KYOUKO」編⑳「MIHO」編㉑「AYAKA」編㉒「HIYORI」編㉓「YUKIKO」編㉔「YAYOI」編㉕「MANAMI」編㉖「KANA」編〈ゲームオリジナルヴォイス集〉㉗「KASUMI」編㉘「MISATO」編㉙「MAI」編㉚「YUU」編㉛「KYOUKO」編㉜「MIHO」編㉝「AYAKA」編㉞「HIYORI」編㉟「YAYOI」編㊱「YUKIKO」編㊲「MANAMI」編㊳「KANA」編
**作詞：**小澤武彦＆菅原幸枝（①⑭）　**作・編曲：**伊東清孝（①⑭）
**ボーカル：**佐倉沙織（①⑭）
**声の出演：**柳瀬なつみ，水橋かおり，山田美穂ほか

## To be Try／横山智佐

**題材ゲーム：**時空探偵DD2～叛逆のアプサラル（アスキー）
**収録曲：**①To be Try②想い③To be Try（オリジナルカラオケ）④想い（オリジナルカラオケ）
**作詞：**有森聡美（①），園田英樹（②）　**作曲：**M.Rie　**編曲：**伊藤信雄

## NOëL-La neige- 門倉千紗都 ミニ・アルバム départ/Chisato×Nana

**題材ゲーム：**NOëL－La neige－（パイオニアLDC）
**収録曲：**①Chisato②空と心と…③夕立ち④Merry X'mas⑤テルミドール⑥Monologue⑦Girl's Age⑧Nana

## トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクション Vol.3 みさきの部屋

**題材ゲーム：**『トゥルー・ラブストーリー』シリーズ（アスキー）
**収録曲：**①おはよう！②恋のキャッチボール③ランチタイムラヴァー④ベストをつくせば⑤夢への歴史⑥おやすみ…
**ボーカル：**西村ちなみ（①～⑥），池澤春菜（②），豊嶋真千子（④），菊池志穂（⑤）

## 素肌の季節／MISSION

**題材ゲーム：**プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション（セガ）
**収録曲：**①素肌の季節②Come with me
**作詞：**森　浩美　**作・編曲：**星野靖彦（①作曲），上野圭市（①編曲），石塚知生（②）

## テレビ・こどものうたスーパーベスト～めざせポケモンマスター～

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録曲：**①めざせポケモンマスター～「ポケットモンスター」から～②君に触れるだけで～「るろうに剣心」から～③空～「中華一番！」から～④WAになっておどろう～イレアイエ～「みんなのうた」から～⑤1／3の純情な感情～「るろうに剣心」から～⑥HOLD UP！～「はいぱーぽりす」から～⑦ハミングがきこえる～「ちびまる子ちゃん」から～⑧バブルバスガール～「ポンキッキーズ」から～⑨きみにあえてうれしい～「バンブーベアーズ」から～⑩シャナナナナナー「ポンキッキーズ」から～⑪パカッポでGO！～「クレヨンしんちゃん」から～⑫0点チャンピオン～「忍たま乱太郎」から～⑬ポストマンパットのうた～「ポンキッキーズ」から～⑭虹のむこうに⑮What A Wonderful World～「ポンキッキーズ」から～

## My Angel／明智舞衣

**題材ゲーム：**どきどきON AIR2（ボトムアップ）
**収録曲：**①ユウくんの波瀾な一日～朝編～②My Angel③ユウくんの波瀾な一日～昼編～④ごめんね⑤ユウくんの波瀾な一日～夜編～⑥My Angel（VOICELESS VERSION）⑦ごめんね（VOICELESS VERSION）
**作詞／作・編曲：**西本　圭（②），東　亜佐美（④作詞／作曲），酒井　良（④編曲）
**声の出演：**豊嶋真千子（②④ボーカル），野田順子，野島健児

## デスクトップのメイドさん　House Keeping Operation

**題材ゲーム：**デスクトップのメイドさん（ヘキサ）
**収録曲：**①Chapter-1 プロローグ②Chapter-2 優雅なる日常③Chapter-3 メイドさんはかく語りき④Chapter-4 華麗なる戦闘⑤Chapter-5 エピローグ⑥ボーナストラック おまけドラマ
**声の出演：**中川亜紀子，今井由香，冬馬由美ほか
**初回特典：**特製トレーディングカード（3枚組）

## トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士団（ナイツ）篇～　ミュージックコレクション

**題材ゲーム：**『エーベルージュ』シリーズ（富士通）
**収録曲：**①瞳を閉じないで②エーベル騎士団オープニングテーマ～ヒアデスランドへの旅立ち③困難への道程④アリエルの告白⑤with⑥ペンギンの湖⑦マリエンの水着⑧激闘－リンデルvsスタンベルク⑨今日が誕生日⑩こみ上げる想いの果てに⑪アリエル－叶わなかった想い⑫ナックの動揺⑬君の歌⑭アリエル－諦めきれない想い⑮吹き荒れる心の嵐⑯ノイシュへの友情⑰それぞれの新たなる旅立ち⑱破れかけた地図
**作詞：**大森祥子（①⑤⑨⑬⑱）　**作・編曲：**松原みき（①⑤⑨⑬⑱作曲），大友博輝
**ボーカル：**豊口めぐみ（①⑤⑨⑬⑱）

# VIDEO&LD

## ポケットモンスター（保存版）7巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー45分
**収録内容：**①第13話「マサキのとうだい」②第14話「でんげきたいけつクチバジム」
**声の出演：**松本梨香，大谷育江，飯塚雅弓ほか

## ポケットモンスター（保存版）8巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー45分
**収録内容：**①第15話「サントアンヌごうのたたかい」②第16話「ポケモンひょうりゅうき」
**声の出演：**松本梨香，林原めぐみ，三木眞一郎ほか

## ポケットモンスター（保存版）9巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー45分
**収録内容：**①第17話「きょだいポケモンのしま？」②第18話「アオプルコのきゅうじつ」
**声の出演：**大谷育江，上田祐司，犬山犬子ほか

## VIRUS vol.1

**題材ゲーム：**VIRUS（ハドソン）
**収録時間：**カラー90分
**収録内容：**①第1話「CUTTHROAT PUPPETS」②第2話「THE PATH VIA HELL」③第3話「WE STAND ALONE」④映像特典：番組宣伝CM集／次回予告集／キャラクター紹介
**初回特典：**大張正己描き下ろしジャケットポストカード

## センチメンタルジャーニー Episode.9

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録時間：**カラー24分
**収録内容：**①Episode.9「保坂美由紀～私らしく明日へ～」
**声の出演：**牧島有希，若本規夫，石森達幸ほか
**初回特典：**ボイスダイアリーCDシングル

## センチメンタルジャーニー Episode.10

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録時間：**カラー24分
**収録内容：**①Episode.10「永倉えみる～はてしない物語～」
**声の出演：**前田　愛，青野　武，大友龍三郎ほか
**初回特典：**ボイスダイアリーCDシングル

## センチメンタルジャーニー Episode.11

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録時間：**カラー24分
**収録内容：**①Episode.11「安達妙子～ほろにがトライアングル～」
**声の出演：**岡田純子，松野太紀，中川亜紀子ほか
**初回特典：**ボイスダイアリーCDシングル

## センチメンタルジャーニー Episode.12

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録時間：**カラー24分
**収録内容：**①Episode.12「沢渡ほのか～ほのかな恋の物語～」
**声の出演：**鈴木麻里子，岸野幸正，菊池正美ほか
**初回特典：**ボイスダイアリーCDシングル

## センチメンタルジャーニー　メモリアルボックス

**題材ゲーム：**センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
**収録時間：**カラー300分
**収録内容：**①第1話「遠藤　晶～少女のためのヴァイオリン・ソナタ～」②第2話「松岡千恵～書けないラブソング～」③第3話「七瀬　優～星降る夜の天使～」④第4話「杉原真奈美～微熱少女～」⑤第5話「森井夏穂～友情の通天閣スペシャル～」⑥第6話「綾崎若菜～莫煩悩（ばくぼんのう）～」⑦第7話「山本るりか～中部戦線異状あり！～」⑧第8話「星野明日香～Dreams will never die～」⑨第9話「保坂美由紀～私らしく明日へ～」⑩第10話「永倉えみる～はてしない物語～」⑪第11話「安達妙子～ほろにがトライアングル～」⑫第12話「沢渡ほのか～ほのかな恋の物語～」
**声の出演：**鈴木麗子，米本千珠，西口有香ほか
**特典：**ボイスダイアリーCD

## バトルアスリーテス大運動会 track10

**題材ゲーム：**バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
**収録時間：**カラー50分
**収録内容：**①第19話「フロム・ハート・トゥ・ハート」②第20話「ともだち」
**声の出演：**夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

## エルフ版 下級生　あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」

**題材ゲーム：**下級生（エルフ）
**収録時間：**カラー44分
**声の出演：**千葉進歩，茶山莉子，柳原みわほか
**初回特典：**全巻購入特典応募券，セル画風シート（LD），ポストカード（VHS）

## 同級生2　第十一章「夢・それから…」

**題材ゲーム：**同級生2（エルフ）
**収録時間：**カラー40分
**声の出演：**菊池正美，橘　ひかり，山田美穂ほか

## 同窓会～Yesterday Once More～ 第3話「うつりゆく想い」

**題材ゲーム：**同窓会（フェアリーテール）
**収録時間：**カラー30分
**声の出演：**松野太紀，寺田はるひ，永野　愛ほか
**初回特典：**全4巻収納BOX

## バイオハザード2　フィギュアビデオ

**題材ゲーム：**バイオハザード2（カプコン）
**収録時間：**カラー45分
**収録内容：**①カプコン主要開発スタッフ・インタビュー

## セガサターンビデオマガジン9月発売タイトル号

**収録時間：**カラー20分
**収録内容：**①セガCM集（ディープフィアー×2／バッケンローダー×2）②プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション③斬魔超奥義ヴァルハリアン④麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮闘記⑤シミュレーションRPGツクール⑥バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」⑦フレンズ～青春の輝き⑧スチーム・ハーツ⑨デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ⑩桜通信～ReMaking Memories⑪カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士⑫機動戦艦ナデシコ～The blank of 3years

## ポケットモンスター（保存版）4巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー50分
**収録内容：**①第7話「ハナダシティのすいちゅうか」②第8話「ポケモンリーグへのみち」
**声の出演：**松本梨香，飯塚雅弓，石塚運昇ほか

## ポケットモンスター（保存版）5巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー50分
**収録内容：**①第9話「ポケモンひっしょうマニュアル」②第10話「かくれざとのフシギダネ」
**声の出演：**林原めぐみ，三木眞一郎，犬山犬子ほか

## ポケットモンスター（保存版）6巻

**題材ゲーム：**ポケットモンスター（任天堂）
**収録時間：**カラー50分
**収録内容：**①第11話「はぐれポケモン・ヒトカゲ」②第12話「ゼニガメぐんだんとうじょう」
**声の出演：**大谷育江，上田祐司，西村ちなみほか

# 新作発売予定表DataBase

## DataBase Windows95新作発売予定表

エレクトロニック・アーツ・スクウェアから,『ダンジョンキーパー2』『ポピュラス・ザ・ビギニング(仮)』『Moto-Racer2』などの新作が発表されている。RPG方面では,アートディンクが『ルナティックドーンIII』,アスキーが『偽典・女神転生』を発表。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 夏頃予定 | FALCON 4.0(マ) | フライトSLG | メディアクエスト | 8,800円 |
| 9月15日 | ★DUNE2000〜砂の惑星(マ) | SLG | アクレイムジャパン | 7,800円 |
| 9月25日 | Israeli Air Force(マ) | SLG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 8,800円 |
| | ★Voice NOëL「清水代歩」 | ツール | パイオニアLDC | 8,800円 |
| 9月下旬 | ピンボール(仮) | ピンボール | ウィズ | 未定 |
| | HALF LIFE(マ) | 3Dアクション | ソース | 9,800円 |
| 9月予定 | ハイステークスオーナーズクラブ (オンライン専用) | 競馬SLG | シャングリ・ラ | (予) 4,700円 |
| 10月28日 | ★Romantic Railroad 〜カナダ鉄道の旅編 | エンターテインメント | MUGENDAI SOFTWARE | 未定 |
| | ★Romantic Railroad 〜フランス鉄道デスクトップアクセサリー | スクリーンセーバー | MUGENDAI SOFTWARE | 未定 |
| | ★Romantic Railroad 〜フランス鉄道の旅編 | エンターテインメント | MUGENDAI SOFTWARE | 未定 |
| 10月29日 | 金田一少年の事件簿 〜悲報島 新たなる惨劇 | AVG | システムソフト21 | 8,800円 |
| 10月下旬 | ウルティマオンライン:ザ・セカンド・エイジ アップグレード版 | RPG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | (予) 3,800円 |
| 10月予定 | 鉄道模型シミュレータ(仮) | エンターテインメント | アイ・マジック | 未定 |
| | ハイパー日本むかしばなしVol.1 | エンターテインメント | ありがた屋 | 7,800円 |
| | センチメンタルグラフティ for Windows(仮) | SLG | NECインターチャネル | 未定 |
| | クリスタルクラス 〜王立聖ラファリア女学園 水晶組 | SLG+RPG | TGL | 未定 |
| | TEO もうひとつの地球 フィンフィンファミリー いこいの巣 | SLG | 富士通 | 未定 |
| | 夏の決心(仮) | AVG | マグノリア | 未定 |
| 11月2日 | ★創世記1602〜Creation of the New World | SLG | ズー | 9,800円 |
| 11月25日 | ★Voice NOëL「門倉千紗都」 | データ集 | パイオニアLDC | 3,500円 |
| 11月27日 | ★Commandos〜特殊工作大作戦 | SLG | ズー | 8,800円 |
| 11月中旬 | ザ・タワーII | SLG | オープンブック9003 | 9,800円 |
| 11月予定 | (タイトル未定) | 未定 | インクリメントP | 未定 |
| | ウルティマオンライン:ザ・セカンド・エイジ (フルパッケージ版) | RPG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | (予) 9,800円 |
| | ニード・フォー・スピードIII | レーシング | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 9,800円 |
| | ★徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア | パチスロ | 広美 | 未定 |
| | ZERO ZONE(仮) | AVG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 超有名 イラストレーター画集3(仮) | 画集 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーI | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | ミスティックウィーヴァ | SLG+RPG | シーズウェア/姫屋ソフト | 未定 |
| | マジカルドロップIII(仮) | アクションパズル | データイースト | 5,800円 |
| | クラッピーパーク | テーブルゲーム | フジコム | 6,800円 |
| | ウィザードリィ・リルガミンサーガ | RPG | ワイピィアソシエイション | 未定 |
| 秋頃予定 | ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用) | パチンコ | I.S.C. | 未定 |
| | ピンボール | ピンボール | アスキー | 9,000円 |
| | 神経衰弱(仮) | パズル | ありがた屋 | 未定 |
| | シミュレーションゲーム(仮) | SLG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 超有名 イラストレーター画集2(仮) | 画集 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 社交辞令(仮) | SLG | 日本アプリケーション | 未定 |
| | WIND | アクション | マインドウェア | 5,800円 |
| 12月3日 | 戦略プロ野球98年末版 | 野球SLG | システムソフト | 9,800円 |
| 12月予定 | 小学算数ドリル大臣5年 | 教育 | アドウィン | 未定 |
| | 小学算数ドリル大臣6年 | 教育 | アドウィン | 未定 |
| | 超有名 イラストレーター画集4(仮) | 画集 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| 98年予定 | ジャングルマスター2 | SLG | ありがた屋 | 9,700円 |
| | ★最終電車 | サウンドノベル | アルファ・オメガソフト | 未定 |
| | デュエル3 IN FANTASIA(仮) | SLG | 呉ソフトウェア工房 | 未定 |
| | 日露戦争 | SLG | ジェネラル・サポート | 未定 |
| | M1タンク プラトーン日本語版 | 3Dアクション | メディアクエスト | 未定 |
| | GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ) | SLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ファルコン4.0日本語版 | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| | EUROPEAN AIR WAR(マ) | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| | ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版 | フライトSLG | メディアクエスト | 未定 |
| 冬頃予定 | F-22 TOTAL AIR WAR(マ) | フライトSLG | イマジニア | 未定 |
| | TOTAL DRIVING | レーシング | イマジニア | 未定 |
| | HEROES OF MIGHT AND MAGIC(マ) | SLG | イマジニア | 未定 |
| | マイト&マジックVI 〜ザ マンデート オブ ヘブン | RPG | イマジニア | 未定 |
| | 約束の絆 | SLG | 光栄 | 9,800円 |
| | ロールプレイングゲーム(仮) | RPG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 川のぬし釣り for Windows95 | フィッシング | パック・イン・ソフト | 未定 |
| | ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編 | 将棋 | 富士通 | 7,800円 |
| | 超時空要塞マクロス since1983 | SLG | レイ・アップ | 9,800円 |
| 99年春頃予定 | Ultima:Ascension(マ) | RPG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| 99年予定 | (タイトル未定) | RPG | 日本アプリケーション | 未定 |
| 未定 | おりがみ(仮) | 教養 | ありがた屋 | 未定 |
| | パニック&レスキュー 〜蜘蛛の糸 for Windows | アクション | ありがた屋 | 5,800円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | すぷーきぃ! | SLG+RPG | ANJIN | 9,800円 |
| | メモリアルゲームズVol.4 太陽の神殿 | AVG | アンバランス | 未定 |
| | メモリアルゲームズVol.5 ロマンシア | アクションRPG | アンバランス | 未定 |
| | 梁山 泊のパチンコ攻略打法 〜パチプロへの道 | パチンコ | イメージファクトリー・アイエム | 未定 |
| | まるごとあずきちゃん for Windows95 | エンターテインメント | インナーブレイン | 6,800円 |
| | ツタンカーメンの遺言(仮) | AVG | ウィザード | 未定 |
| | ネットワークゲーム ビギナーズ | オムニバス | エム・エス・ディ・ジャパン | 未定 |
| | 天国から来た男 | SLG | エレクトリックシープ | 未定 |
| | ロックマンX4 | アクション | カプコン | 未定 |
| | SF 3Dシューティングゲーム(仮) | 3Dシューティング | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | SUPER CRAFTシリーズVol.1(仮) | 未定 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | 3Dロールプレイングゲーム(仮) | RPG | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定 |
| | Silent Wail | SLG+RPG | サイベル | 未定 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーII | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーIII | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーIV | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーV | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | 機甲装神ヴァルカイザーVI | AVG | サイレンス | 7,800円 |
| | 囲碁入門道場VER2.0 | 囲碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 石田芳夫の「即戦力の定石」 | 囲碁 | G.A.M. | 12,800円 |
| | 呉 清原「囲碁研究会」 | 囲碁 | G.A.M. | 未定 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻 | 囲碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 初心者のための囲碁 | 囲碁 | G.A.M. | 8,800円 |
| | 太平洋の嵐(続編)(仮) | SLG | G.A.M. | 未定 |
| | 楽しい詰碁300 第一巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 楽しい詰碁300 第二巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 9,800円 |
| | 楽しい詰碁300 第四巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 7,800円 |
| | 沈黙の艦隊2(仮) | SLG | G.A.M. | 未定 |
| | 平成雀士録2〜放浪編(仮) | 麻雀 | G.A.M. | 未定 |
| | ミニ碁一番勝負 | 囲碁 | G.A.M. | 5,800円 |
| | 役立つ手筋 | 囲碁 | G.A.M. | 6,800円 |
| | 激闘!日露海戦史 | SLG | ジェネラル・サポート | 未定 |
| | 激闘!八八艦隊海戦史 | SLG | ジェネラル・サポート | 未定 |
| | エネミー・ゼロ | AVG | セガ | 未定 |
| | コンフリクト・オブ・ネイションズ | SLG | セガ | 未定 |
| | ソニックR | アクション | セガ | 未定 |
| | あにまーじゃんアマゾン | 麻雀 | ソニア | 8,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物 | データベース | ナレッジリンク | 7,800円 |
| | 囲碁 | 囲碁 | ネクストン | 9,800円 |
| | 電影少女 | SLG | バンプレスト | (予) 9,800円 |
| | NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮) | エンターテインメント | 富士通 | 5,800円 |
| | NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮) | エンターテインメント | 富士通 | 5,800円 |
| | ラインドライブ | 野球SLG | ランダムハウス | 未定 |
| | 家康戦旗 | SLG | 龍[RON]/イマジニア | 未定 |
| | 維新開国 | SLG | 龍[RON]/イマジニア | 未定 |
| ▼Windows98対応 | | | | |
| 8月27日 | ★PREMIER MANAGER98(マ) | SLG | マイクロマウス | 9,800円 |
| 9月4日 | ★GAME LAND THE 五目並べ 〜超強力!!本格五目並べゲーム | 五目ならべ | エム・エス・ディ・ジャパン | 980円 |
| 9月12日 | ★トワイライトエクスプレスゴルフ98 かつら | ゴルフ | トワイライトエクスプレス | 1,980円 |
| | ★トワイライトエクスプレスゴルフ98 わかぎ | ゴルフ | トワイライトエクスプレス | 1,980円 |
| 9月25日 | ★Castrol HONDA SUPER BIKE World Champions(マ) | SLG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 7,800円 |
| | ★デスクトップキャラクター 鉄腕アトム | アクセサリー | オルセン | 未定 |
| | デスクトップキャラクター 名探偵コナン | アクセサリー | オルセン | 未定 |
| | ★デスクトップキャラクター ンゴンゴゴン太くん | アクセサリー | オルセン | 未定 |
| | TEAM APACHE(マ) | フライトSLG | メディアクエスト | 7,800円 |
| 9月予定 | ★UNREAL正規輸入板 日本語マニュアル付(マ) | 3Dアクション | ソース | 未定 |
| | ★ジャパンシーナリシリーズ6 中国・四国シーナリ | データ集 | トワイライトエクスプレス | 3,800円 |

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月2日 | はなまる工務店 〜めざせ！日本一の現場監督 | SLG | アートディンク | 未定 |
| | 信長の野望Internet | SLG | 光栄 | 7,800円 |
| 10月9日 | バルディッシュ | RPG | イマジニア | 9,800円 |
| | ★天地無用！ソリティア A+HARDWOOD SOLITIREII | カードゲーム | AICスピリッツ | 5,800円 |
| 10月16日 | 銀河英雄伝説V grand | SLG | ボーステック | 10,800円 |
| 10月23日 | 銀河英雄伝説V grand アップグレードキット | ユーティリティ | ボーステック | 5,000円 |
| 10月29日 | ロボクラッシュ・パワード(仮) | SLG | システムソフト | 9,800円 |
| | ★ハートオブダークネス | AVG | Spike | 7,800円 |
| | セガメモリアルセレクション | オムニバス | セガ | 5,800円 |
| 10月30日 | ファンタスティックフォーチュン | SLG | 富士通 | 8,800円 |
| 10月上旬 | マイクロソフト アーバンアサルト | アクション | マイクロソフト | オープン |
| 10月下旬 | タイガーウッズ99 PGAツアーゴルフ | ゴルフ | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 9,800円 |
| 10月予定 | あにまる〜む 小さな小さな大騒動 | SLG | コスモスコンピューター | 6,800円 |
| | ★レジオナルパワー98(仮) | SLG | コスモスコンピューター | 未定 |
| | モナークモナーク | SLG | 日本ファルコム | 未定 |
| 11月6日 | シムシティ3000 | SLG | マクシス | 9,800円 |
| 11月20日 | ★バトルアスリーテス大運動会 あかりと勝負!! | SLG | AICスピリッツ | 6,800円 |
| 11月下旬 | 電子の精霊 ちぴっと | アクセサリー | バンプレスト | (予) 3,800円 |
| 11月予定 | ★アートディンクベストチョイス ビッグオナー | ゴルフ | アートディンク | 5,800円 |
| | ★シュヴァルツシルトW | SLG | NECインターチャネル | 未定 |
| | ★Fighter Pilot(マ) | アクション | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| | ★FIFA WORLD CUP98(仮) | サッカー | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| | ボールディランド | SLG | バンプレスト | (予) 8,800円 |
| 秋頃予定 | ★偽典・女神転生 | RPG | アスキー | 8,800円 |
| | 全英オープンゴルフ | ゴルフ | アスキー | 9,000円 |
| | ヒロインドリーム | SLG | SPS | 未定 |
| | デスクトップキャラクターII ペプシマン | アクセサリー | オルセン | 未定 |
| | 天使同盟 | SLG | TGL | 未定 |
| | ブランディッシュ4 〜眠れる神の塔 | アクションRPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | パンツァー・コマンダー日本語版 | SLG | メディアクエスト | 8,800円 |
| 12月3日 | リアルタイム版大戦略 〜+インターネット対戦 | SLG | システムソフト | 8,800円 |
| 12月6日 | ★ディスクステーション21号〈冬号〉 | ディスクマガジン | コンパイル | 980円 |
| 12月予定 | ★ポピュラス・ザ・ビギニング(仮) | SLG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| | ★Moto-Racer 2 | レーシング | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| | ★WWII Flighters | SLG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| 98年予定 | 棋太平 for Windows98 (オンライン) | 将棋 | SPS | 未定 |
| | ★ジャパンシーナリシリーズ5 東北・上信越シーナリ | データ集 | トワイライトエクスプレス | 3,800円 |
| | ★ジャパンシーナリシリーズ7 沖縄・奄美シーナリ | データ集 | トワイライトエクスプレス | 3,800円 |
| 冬頃予定 | ★WANTED | 3Dアクション | データウエスト | 未定 |
| 99年春頃予定 | ★ルナティックドーンIII | RPG | アートディンク | 12,800円 |
| | ★ダンジョンキーパー2 | SLG | エレクトロニック・アーツ・スクウェア | 未定 |
| | ★太閤立志伝III | SLG+RPG | 光栄 | 9,800円 |
| 未定 | サンバーン | AVG | サンテックジャパン | 未定 |
| | 英雄伝説V(仮) | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | 新 朱紅い雫 | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | 新 白き魔女 | RPG | 日本ファルコム | 未定 |
| | ザ・シムズ | SLG | マクシス | 未定 |
| ▼WindowsCE／CE2専用 | | | | |
| 9月予定 | シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE Vol. 2 | オムニバス | シグマ | 1,500円 |
| 未定 | 血統王 for CE 血統からの攻略(仮) | 競馬予想 | エム・エス・ディ・ジャパン | (予) 5,800円 |

■発売中止が決定した作品……●F-22 エア・ドミナンス・ファイター デザートミッション パック版(イマジニア)●ウォークラフトIIアドベンチャー(仮)(ソース)

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)8月●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)10月中旬→10月8日●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)秋●松方弘樹のワールドフィッシング(メディアクエスト)98年●電車でGO！(アンバランス)未定●リトルラバーズ セカンド〜ゆい(NTT出版)秋●SiN(ピーアンドエー)8月下旬→秋●インペリアリズム日本語版(メディアクエスト)8月21日→9月19日●クイーンエメラルダス 松本零士の世界(レイ・アップ)8月2日→9月●ハローキティ めっちゃフィットネス(トミー)8月中旬→8月7日●メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ(アンバランス)8月28日→9月18日●囲碁一番(マイクロキャビン)8月下旬→8月28日●競馬伝説(ホロン)7月上旬／価格未定→10月9日／価格未定●高校野球道(日本クリエイト)8月7日→10月8日●WANTED！THE WESTERN PACK FOR QUAKEII(ピーアンドエー)8月上旬→秋

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase Windows3.1新作発売予定表

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 8月1日 | ★ファラオの挑戦 | エンターテインメント | ミネルバ | 5,000円 |
| 10月23日 | しゅっぽっぽジュニア3 | 教育 | Witty Wolf | 5,800円 |
| 秋頃予定 | リーダーラビッツ もうすぐ一年生 | 教育 | インフィニシス | 未定 |
| | リーダーラビッツ 幼稚園 | 教育 | インフィニシス | (予) 5,800円 |
| 未定 | 碁キチくん第5弾 | 囲碁 | G.A.M. | 14,800円 |
| | 楽しい詰碁300 第五巻 | 詰め碁 | G.A.M. | 7,800円 |

★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase ハイブリッド新作発売予定表

セガから，せがた三四郎を主役にしたアクセサリー集が発売されることに。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| ▼Windows3.1／Windows95対応 | | | | |
| 10月21日 | 新潮美術ROM ロダン | データベース | ボイジャー | 7,000円 |
| 11月21日 | 新潮美術ROM ルーベンス | データベース | ボイジャー | 7,000円 |
| 98年予定 | 詩集ROM「谷川俊太郎詩集」 | データベース | インナーブレイン | 4,800円 |
| 未定 | マルチメディア鉄道図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | マルチメディア猫図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | マルチメディア 爬虫類両生類図鑑 | 図鑑 | アスキー | 4,800円 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮) | 画集 | イマジニア | 3,980円 |
| | 加藤洋之／後藤啓介 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015 | エンターテインメント | ガイナックス | 未定 |
| | 新谷かおるCD-ROM画集 | 画集 | ガイナックス | (予) 9,800円 |
| | 藤田幸久 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 真鍋譲治 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | 水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」 | 画集 | ガイナックス | 未定 |
| | D2MANGA サーキットの狼 | エンターテインメント | ダイキ | 3,600円 |
| ▼Windows95対応 | | | | |
| 9月下旬 | ウルトラマンとさんすうドリル3. ひっ算(たし算とひき算) | 教育 | Spike | 5,800円 |
| | ウルトラマンとさんすうドリル4. かけ算と九九 | 教育 | Spike | 5,800円 |
| 9月予定 | GAIA odyssey 大地の彩 | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| 10月9日 | ★麻宮騎亜＆キクチミチタカ原画集 「サイレントメビウスTRUTH」 | 画集 | 角川書店 | (予) 5,800円 |
| 10月21日 | インタラクティブ玩具店(限定版) | エンターテインメント | ソニー・ミュージックエンタテインメント | (予) 5,000円 |
| 10月予定 | エルロイ3巻(仮) | エンターテインメント | アスク | 未定 |
| | ディメンションQ | エンターテインメント | アスク | 未定 |
| | ★せがた三四郎超人伝説 | アクセサリー | セガ | 5,800円 |
| 11月27日 | ★スレイヤーズはいぱあRETURNS | アクセサリー | 角川書店 | (予) 5,800円 |
| 11月下旬 | ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん | 教育 | メディアファクトリー | 3,980円 |
| 98年予定 | 白尾一博 ムサシノリズム | 写真集 | インナーブレイン | 2,000円 |
| | ダダダダ・ボンボン | エンターテインメント | インナーブレイン | 3,500円 |
| | アベラシオン 〜シングルバージョン(P) | エンターテインメント | シナジー幾何学 | 未定 |
| | アベラシオン(P) | エンターテインメント | シナジー幾何学 | 未定 |
| | はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて | 図鑑 | トランスアート | 2,800円 |
| | はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて | 図鑑 | トランスアート | 2,800円 |
| | はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて | 図鑑 | トランスアート | 2,800円 |
| | はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて | 図鑑 | トランスアート | 2,800円 |
| | はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて | 図鑑 | トランスアート | 2,800円 |
| 99年予定 | GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場(P) | エンターテインメント | 金羊社 | 3,980円 |
| 未定 | 星空の伝説 〜ギリシア神話 第3巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | 星空の伝説 〜ギリシア神話 第4巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | 星空の伝説 〜ギリシア神話 第5巻 | 絵本 | アドウィン | 3,980円 |
| | ★ペーパーモデルスターウォーズvol. 1〜新たなる希望より TIE FIGHTER＆X-WING FIGHTER | エンターテインメント | インナーブレイン | 6,800円 |
| | ★ペーパーモデルスターウォーズvol. 2〜帝国の逆襲より SNOW SPEEDER＆IMPERIAL AT-AT | エンターテインメント | インナーブレイン | 6,800円 |
| | ★ペーパーモデルスターウォーズvol. 3〜ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM＆IMPERIAL AT-ST | エンターテインメント | インナーブレイン | 6,800円 |
| | おしえてふぁいたー | 教育 | カプコン | 未定 |
| | ウルトラマンとさんすうドリル5. 時刻・時間 | 教育 | Spike | 5,800円 |
| | ウルトラマンとさんすうドリル6. 量と測定 | 教育 | Spike | 5,800円 |
| ▼Windows95／Windows98対応 | | | | |
| 9月24日 | 京都 春夏秋冬 | 写真集 | シンフォレスト | 3,900円 |
| 10月4日 | 日本百名山 第7集 | 写真集 | シンフォレスト | 3,900円 |
| 10月28日 | ★エルフを狩るモノたち2 スクリーンセーバー集 | スクリーンセーバー | アルトロン | (予) 3,800円 |
| | ★Covers＆The Arts 1 新井田孝 | 画集 | 東芝EMI | 3,800円 |
| | ★Covers＆The Arts 2 中村成二 | 画集 | 東芝EMI | 3,800円 |
| | ★Covers＆The Arts 3 山村潤一 | 画集 | 東芝EMI | 3,800円 |
| 12月予定 | ★月満ちたる稜線(P) | AVG | フジコム | 5,800円 |
| 未定 | ローカル線の旅1(仮) | 未定 | シンフォレスト | 3,900円 |
| | チャオ！イタリア車 〜人気の5車種を徹底解剖！ | エンターテインメント | 東京書籍 | 5,800円 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●礎(ボーステック)9月→10月9日●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年●ボムダピワールドVol.2 なかにはいっているもの なーんだ?(メディアファクトリー)8月28日→10月2日●パリ 世界があこがれる風景(シンフォレスト)8月27日→9月10日●勝つための麻雀の先生 読み編(ゼロ)8月上旬→8月24日●世界の犬 デジタル図鑑(シンフォレスト)[タイトル変更]●世界の猫 デジタル図鑑(シンフォレスト)[タイトル変更]●スモッカとちえのき・かず(CAIメディア共同開発)7月31日/4,900円→8月7日/4,980円●クイズ・ゲーム 知ってるっちゅうの!? 漢字の達人10,000問(メディアカイト)7月下旬→9月11日●THE 昆虫～小林和史の世界(富士通ラーニングメディア)7月10日→7月31日

(マ)……日本語マニュアル付英語版/(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

Win95から『三國志VI』の移植が決定した。発売は今月25日の予定。

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 9月25日 | ★三國志VI | SLG | 光栄 | 13,800円 |
| 11月予定 | ボールディランド(P) | SLG | バンプレスト | (予) 8,800円 |
| 秋頃予定 | パチンコ(仮) | パチンコ | I.S.C. | 未定 |
| 未定 | ロデムッチ | SLG | イタチョコシステム | 3,500円 |
| | 私の傘のアメツチは | SLG | イタチョコシステム | 5,500円 |
| | ワードゲームII | 教育 | eigo Media | 9,950円 |
| | 囲碁(P) | 囲碁 | ネクストン | 9,800円 |
| | シムシティ3000 | SLG | マクシス | 未定 |

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●スクリーンクラブ ポケットモンスター MAC版(トミー)8月→9月4日

(P)……PowerMacintosh専用/★……今月DataBaseに初登場した新作

## DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

| 発売日 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | 時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=) | RPG | ジャパンホームビデオ | 未定 |

(=)……PC-9801/9821対応/(○)……CD-ROM

## DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『ストII』のソング・コンピレーション・アルバムがセルピュータから登場。マーベラスからは,セガのソニックチーム作品のベスト・アルバムが発売される。

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 |
|---|---|---|---|
| ▼アルバム | | | |
| 7月23日 | ★精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス Key of fortune | 徳間ジャパン | 〈込〉1,575円 |
| 9月23日 | 銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.②～ユナとリア編 | キングレコード | 〈込〉3,150円 |
| | ★同級生～恋愛専科～ ドラマコレクション | ピンクパイナップル | 4,760円 |
| | ★スターライトスクランブル恋愛候補生 ラジオ・スクランブル Vol.1 | ピンクパイナップル | 2,913円 |
| 9月26日 | センチメンタルグラフティVII ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…①～ | ムービック | 2,500円 |
| 9月上旬 | ★慟哭 そして… ドラマCD | ゼスト | 2,800円 |
| 10月1日 | E.M.Uベスト(仮) | 日本コロムビア | 〈込〉5,040円 |
| | 雪色のカルテ オリジナル・サウンドトラック | ハニーホルモン | 〈込〉2,854円 |
| | オーバーブラッド2 オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,854円 |
| | スゥイート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,854円 |
| 10月7日 | SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラック | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,310円 |
| | ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'98&京 ドラマCD | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,940円 |
| | ★御神楽少女探偵団 | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,940円 |
| 10月9日 | 國府田マリ子 MARIKO KOUDA INSTRUMENTAL TRACKS | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | コナミ・ベスト・セレクション'98秋 | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,243円 |
| | ソフィア/ソフィア | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | DANCING BLADE かってに桃天使! 桃姫冒険物語～出会い～ | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | ツインビーPARADISE ドラマコレクション4 | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | ツインビーPARADISE パステルベストソングス パステルカラー | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4(仮) | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,854円 |
| | 虹のリトグラフ/虹野沙希 | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| 10月10日 | サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 喜劇・リア王(太正十四年夏公演) | テイチク | 〈込〉3,000円 |
| 10月12日 | ★餓狼伝説 THE BEST ─Selected by Characters─ | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,100円 |
| | ★悠久幻想曲 Graffity | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉3,990円 |
| | ★悠久幻想曲 THE BEST ─Selected by Characters─ | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,100円 |
| 10月17日 | 卒業M+II | ムービック | 2,800円 |
| 10月21日 | ★火星物語 オリジナル・サウンドトラック | エアーズ | 〈込〉2,854円 |
| | ★ストリートファイターII ソングコンピレーション(仮) | セルピュータ | 〈込〉2,520円 |
| | ★YOUMEX ORIGINAL LIBRARY SERIES バーチャファイター・金田一少年の事件簿・闘魔鬼神伝ONI | 東芝EMI(ユーメックス) | 〈込〉2,039円 |
| | ★オウバードフォースアフター オリジナルサウンドトラック | バンダイ・ミュージックエンタテインメント | 〈込〉2,600円 |
| | ★センチメンタルジャーニー BGM全曲集(完全版) | バンダイ・ミュージックエンタテインメント | 〈込〉3,500円 |
| | ★猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.2 | バンダイ・ミュージックエンタテインメント | 〈込〉2,600円 |
| | ★XI[sai] オリジナルサウンドトラック | ファーストスマイル・エンタテインメント | 未定 |
| | ★SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 〈込〉2,940円 |
| | スパイクアウト オリジナル・サウンドトラック(仮) | マーベラスエンターテイメント | (予) 3,000円 |
| | ★ソニックチーム ベスト(仮) | マーベラスエンターテイメント | 未定 |
| | ★アドバンスドシングル | ワンダースピリッツ | 〈込〉1,234円 |
| | ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック | ワンダースピリッツ | 〈込〉1,890円 |
| 10月23日 | ★CDドラマ EVEバースト・エラー 完結編(エルディア編) | キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| 10月23日 | ★Touch and Go(仮)/金月真美 | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | ★ドラマCD みつめてナイト 第4巻(仮) | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,854円 |
| | ★beat mania(仮)/Tomoki Hirata | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,447円 |
| | ★テイルズオブデスティニー①(仮) | ムービック | 2,800円 |
| 10月24日 | ★ラングリッサー サントラ(仮) | ムービック | 未定 |
| 10月28日 | ★東京魔人学園奏学抄 | 東芝EMI(ユーメックス) | 〈込〉2,548円 |
| 10月31日 | ★すぎやまこういち シンセサイザー組曲 ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド | ソニーレコード | 〈込〉2,854円 |
| | センチメンタルグラフティVIII ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…②～ | ムービック | 2,500円 |
| 11月1日 | ★RUNNERS オリジナル・サウンドトラック | ハニーホルモン | 〈込〉2,854円 |
| | ★クレイマン・クレイマン1・2 オリジナル・サウンドトラック(仮) | メディアリング | 〈込〉2,854円 |
| | ★ブレイズ&ブレイドバスターズ オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,854円 |
| 11月6日 | ★アルバレアの乙女(仮)/t.a.p. | NECインターチャネル/キングレコード | 〈込〉1,836円 |
| | ★ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.5 | コナミ/キングレコード | 〈込〉2,854円 |
| | ★My Sweet Days(仮)/館林見晴 | コナミ/キングレコード | 〈込〉3,059円 |
| | ★スターオーシャン セカンドストーリー アレンジアルバム(仮) | ファーストスマイル・エンタテインメント | 未定 |
| 11月7日 | 卒業M+III | ムービック | 2,800円 |
| 11月18日 | ★ライジングサン オリジナルサウンドトラック(仮) | ワンダースピリッツ | 未定 |
| 11月21日 | ★超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック | セルピュータ | 〈込〉2,100円 |
| | ぷよぷよSUN DX. | テイチク | 未定 |
| | ★ファーストKiss★物語①(仮) | ムービック | 2,800円 |
| 11月26日 | ★シャイニング・フォースIII(仮) | 東芝EMI(ユーメックス) | 〈込〉2,854円 |
| 11月28日 | センチメンタルグラフティIX ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…③～ | ムービック | 2,500円 |
| 11月予定 | ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.3 | ムービック | 未定 |
| 12月5日 | マリーのアトリエ スペシャルボックス | ムービック | 10,400円 |
| 12月10日 | サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵(帝劇花組～地方公演編～) | テイチク | 〈込〉3,000円 |
| 12月12日 | センチメンタルグラフティ スペシャルボックス | ムービック | 10,000円 |
| 12月19日 | ★ファーストKiss★物語②(仮) | ムービック | 2,800円 |
| 12月予定 | CD-MATE 神藤ゆりか | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| | ★テイルズオブデスティニー②(仮) | ムービック | 2,800円 |
| | ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.4 | ムービック | 未定 |
| 99年1月予定 | CD-MATE 冬月あや | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| | ★テイルズオブデスティニー③(仮) | ムービック | 2,800円 |
| | ★ファーストKiss★物語③(仮) | ムービック | 2,800円 |
| 99年2月10日 | サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演) | テイチク | 〈込〉3,000円 |
| 冬頃予定 | スゥイート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック | メディアリング | 〈込〉2,854円 |
| | 初恋ばれんたいん～スペシャル オリジナルサウンドトラック | ワンダースピリッツ | 〈込〉2,548円 |
| 99年2月予定 | CD-MATE 桜井ゆきえ | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| 99年3月予定 | CD-MATE 松浦くるみ | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| 99年4月予定 | CD-MATE 荻原なな | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| 99年5月予定 | CD-MATE 日向さゆり | ビクターエンタテインメント | 1,500円 |
| 未定 | ★ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集(仮) | データム・ポリスター | 〈込〉3,150円 |
| | ★ザ・サウンド・オブ・グランツーリスモ | 東芝EMI | 〈込〉2,548円 |
| | リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮) | ビクターエンタテインメント | 未定 |
| ▼シングル | | | |
| 10月9日 | Dreams～夢の灯る街/金月真美 | コナミ/キングレコード | 〈込〉1,020円 |
| 10月14日 | ルームメイトW～ふたり「Do Do Do」 | データム・ポリスター | 〈込〉1,050円 |
| 10月23日 | ★(タイトル未定)/國府田マリ子 | コナミ/キングレコード | 〈込〉1,020円 |
| 11月21日 | こんなに君はあったかいんだね | ビクターエンタテインメント | 〈込〉1,100円 |
| | 忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～ | ビクターエンタテインメント | 〈込〉1,100円 |
| 秋頃予定 | ★Hold On | SPE・ビジュアルワークス | 未定 |
| 12月予定 | ★夢は終わらない | ビクターエンタテインメント | 未定 |
| 冬頃予定 | ★GHOST DANCE | SPE・ビジュアルワークス | 未定 |
| ▼ビデオ&LD | | | |
| 9月25日 | 同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」(通販) | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| 9月下旬 | ★レイディアント シルバーガン | 新声社 | 未定 |
| 10月1日 | センチメンタルグラフティ ライブ SG girl's 12 All's Last Concert in 中野サンプラザ | 日本コロムビア | 4,800円 |
| 10月9日 | New Frontier/丹下 桜 | コナミ/キングレコード | 〈込〉4,200円 |
| 10月24日 | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.10 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.11 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.12 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| 10月25日 | ★VIRUS vol.2 (DVD) | カルチュア・パブリッシャーズ | 4,800円 |
| | バトルアスリーテス大運動会 track11 | パイオニアLDC | 5,500円 |
| 10月予定 | ★サイキックフォース2012 | 新声社 | 未定 |
| 11月21日 | ATHENA アテナ phase 1 | バップ | 〈込〉5,040円 |
| | ATHENA アテナ phase 2 | バップ | 〈込〉5,040円 |
| | ATHENA アテナ phase 3 | バップ | 〈込〉5,040円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.13 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.14 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.15 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| 11月25日 | ★VIRUS vol.3 (DVD) | カルチュア・パブリッシャーズ | 4,800円 |
| | バトルアスリーテス大運動会 track12 | パイオニアLDC | 5,500円 |
| 11月27日 | ★スターライトスクランブル恋愛候補生 第1話「こんなはずじゃ…の入学式」 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| | ★同級生2 TV版LD BOX | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| | ★同級生2 TV版ビデオ 第1章 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| 12月18日 | 同級生2 最終章「兄妹…それとも…」 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| | ★同級生2 TV版ビデオ 第2章 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| | ★同級生2 TV版ビデオ 第3章 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| | ★同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」 | ピンクパイナップル | 6,800円 |
| 12月19日 | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.16 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.17 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| | ★ポケットモンスター(保存版)Vol.18 | メディアファクトリー | 1,980円 |
| 12月25日 | ★VIRUS vol.4 (DVD) | カルチュア・パブリッシャーズ | 4,800円 |
| | バトルアスリーテス大運動会 track13 | パイオニアLDC | 5,500円 |
| 未定 | ATHENA アテナ phase 4 | バップ | 〈込〉5,040円 |
| | ATHENA アテナ phase 5 | バップ | 〈込〉5,040円 |
| | ATHENA アテナ phase 6 | バップ | 〈込〉5,040円 |

★:……今月DataBaseに初登場した新作

## 山下　章

**諸事情でDC版『ソニック』の発表会に参加できず。周囲の人間からそのすごさを伝え聞き，盛んに悔しがっているようだ。**

### 今度のALL ABOUTは……

いつもベントスタッフのゲーム書籍を購入してくれているみなさん，ご愛読ありがとうございます。そんなみなさんから最近よく聞くのが，「解体×書ばかりでALL ABOUTはどうなった？」という声。A.A.シリーズこそベントスタッフの原点，もちろん忘れているわけではないのですが……。さまざまな事情を乗り越えて，この9月，約1年ぶりに発刊されるのが『A.A.ストリートファイターZERO3』。この本がいままでと大きく異なるのは，ベントスタッフが出版元になるという点。責任ある立場になって，これまで以上に気合いの入った内容でお届けする予定なので，応援よろしく！

## ベニー松山

**この原稿を残して，愛犬パトをおともに車で家族旅行に出発した模様。行き先は宮城だそうで，無事もどれるかどうかは疑問だ。**

### オトナの買いかた見せてやんよぅ（地獄篇）

ポケモンメタルフィギュアの第6弾がついに発売されたぜ。もうこのネタはいいって？　そう言わず聞いとくれよ，頼むよ。

発見したのは下高井戸のカレー屋前のおもちゃ屋。はやる心を抑え，まずは家族でカレーを喰う。んでもって店出る。するといままさにガチャガチャをしまい閉店しようとしているではないか！　もういちいち百円入れて回してるヒマなどない。

「おばちゃん，その中身全部買ったぜ！」

半分程度だったから四千円はいかなかった。あきれ顔のカミさんを尻目に意気揚々と帰宅。ほくほくとカプセルを割ったら，半分は第5弾以前のシリーズ。イヤァぁぁ。

## 稲垣宗彦

**発売日早々にWindows98を入手するも，いまだ使っているOSは95のまま。「当分入れないかも」。何のために買ったのだろう？**

### えっとぉ，それはちまりちまり〜。

という，ポジのログセが頭から離れないのが困りものだが，『インタラクティブ玩具店』，かなり気に入ってしまった。トニーやポジのリアクションも楽しいし，収録されている玩具もまた，愉快なものがそろっている。収録されている10種類の玩具のなかで，とくに気に入ったのが「サルトラC」と「ミスターホケツ」。どちらもキャラクターのセリフと仕草に，なんとも言えない味があって，よいよい。姉川氏，つぎはどんな作品を見せてくれるのだろう？

今さらという気もするが『StarCraft』にもハマっている。段階的にゲームを習熟していけるシングルプレイの構成に脱帽。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

# 本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

## 中村京子

**先月の「考現学」を見て以来『半熟英雄』のPS化を望むように。「地球ちゃん」の必殺技がどうなるかドキドキしてるらしい。**

### みんなに，数えきれないほど多謝

先月，ネット環境をどうするか悩んでいたわけだけど，ワタシの住んでる台東区にはケーブルテレビ・インターネット・サービスがあることを知り，即加入。幸い，月4,900円の完全固定なので，思う存分，インターネットを楽しんでます。

で，やっぱりやってます，『ウルティマオンライン』。まだ右も左もわからないワタシに，家や装備（しかも死んだときの予備まで）などをゆずってくれた，やぶらーくんとCUCCIOLOさん。そして，おみやげ持って遊びにきてくれた開田くんと，そのお友だち Gakさんに感謝。この進行が終わったら（笑），また遊んでやってね。

## 魚末烈人

**ファイナルステージ初登場の覆面ライター。ペンネームの命名者はベニー松山で，なんでも語源は「ウォシュレット」とか。**

### またやってるのかとよく言われますが

SS版『悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲』をプレイした。PS版では，データが消えたおかげでマップをすべて埋めることができなかったけど，今回はそれも達成できて満足。まあ，アルカード・ファンとしては，マリアが使えるとかいう追加要素はかなりどうでもよかったんですが（でも新マップのBGMはとてもいい感じ）。

話は変わるけど，もうすぐPSで『エンドセクター』というカードゲームタイプのRPGが発売される。じつはそのゲームで，小島文美が「ヴァンパイアロード」というカードの絵を描いているらしいのだ。うぉー！　絶対買いじゃあ！

## 山田真也

**某飲み会のビンゴ大会で，なんとMacを獲得。しかし，もらえたのは本体だけで，モニタもキーボードもついてこなかったらしい。**

### お台場でつかまえられまして？

ここ最近は『音楽ツクール95＋』で作曲したり，Win95版の『布袋寅泰 STOLEN SONG』にハマったりと，ゲームにかぎらずやたらと音楽系のソフトで遊んでいる。なかでも『ビートマニア 2nd MIX』は，8月ごろから設置店が増えてきたおかげで遠征せずとも気軽に遊べるようになり，おさまりかけていた情熱が再燃してきたのだ。いまは最初の目標だった〝難易度★五つ以下の曲の完全制覇〟も達成し，難易度★六つの「DRUM'N BASS MIX」も2回に1回はクリアできるようになった。残るはあと3曲なので，PS版が出る前に何とかクリアしたい。でないと，いままでの投資があぁ…。

# 発表

# 第18回（1998年上半期）

# 輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／コナミ／ファーストスマイル・エンタテインメント／マーベラスエンターテイメント／日本コロムビア／日本クラウン／光栄／A・i・n／ワンダースピリッツ／ワンダーエンターテイメント／パイオニアLDC／セルピュータ／東芝EMI／デジキューブ／ソニーレコード／ムービック／ピンクパイナップル／ZUNTATAレコード／データム・ポリスター／メディアファクトリー／ブロッコリー／エアーズ／ワーナーミュージック・ジャパン／メディアリング／ハニーホルモン／キティエンタープライズ／イーストウエスト・ジャパン／エイジップミュージック／ビクターエンタテインメント／NTT出版／avex／バンダイ・ミュージック／マリン・エンタテインメント／テイチク／TDKレコード／コンパス／ゼスト／バップ／NECインターチャネル／アンティノスレコード／SLCレコード／ケイブンシャ／オリコン（順不同）

## 大賞 サクラ大戦2 歌謡全集

■発売元：マーベラスエンターテイメント

**622point**（ランキング335point 読者投票287point）

### 受賞の言葉（マーベラスエンターテイメント・松本慶明）

ファンのみなさまの熱い支持をいただき，大賞を受賞できたことをとても光栄に感じています。

そして広井王子氏，田中公平氏をはじめとする本作に関わったスタッフのみなさま，本当にありがとうございました。このCDには優しく暖かい詞と，魅力的なメロディに彩られた，心に残る珠玉の名曲，全14曲が収録されています。まだ聴いたことのないみなさまには，この機会にぜひ聴いていただきたいと切に願っています。

また，『サクラ大戦』の世界は，さらなる展開へと広がりつづけています。今後の『サクラ』ワールドにも，応援よろしくお願いいたします。

## 第2位 ビートマニア 2nd MIX complete

■発売元：コナミ/キングレコード

**213point**（ランキング 67point 読者投票146point）

### 受賞の言葉（コナミ ミュージック エンタテインメント・阿部雅一）

祝！ 受賞。みなさんありがとう！「complete」に込められた意味はズバリ，完全攻略です。音楽がGAMEな『ビートマニア』。このCDは，みなさんのスコアアップに貢献できましたか？ 音楽プロデューサーのDJ nagreo氏からもメッセージをもらっています。

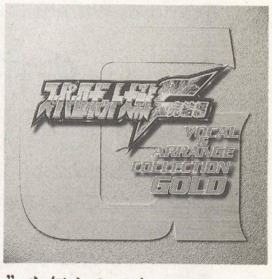
「第2位ありがとうございます。次作もどうぞご期待ください！」

よ～し，つぎもがんばるぞぉ！

## 第3位 スーパーロボット大戦F完結編 ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD

■発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

**204point**（ランキング 24point 読者投票180point）



### 受賞の言葉（ファーストスマイル・エンタテインメント・神宮寺雄大）

水木一郎さんや影山ヒロノブさん，MIOさんや堀江美都子さんといった，ファンを熱くさせる歌を歌いつづけてきたかたがたに勝るとも劣らない，これからの時代のシンガーが参加した「ゴールド」に声援をいただき，本当にありがとうございました。『スパロボ』ソングの"熱さ"を伝えるべく，これからも熱いアルバムをお届けします。ズバリ，次回は大賞ですね!?

| 順位 | タイトル | メーカー | ポイント | |
|---|---|---|---|---|
| 第4位 | Gダライアス 未・来・完・了 | ZUNTATAレコード | 193 point | ランキング 0point<br>読者投票193point |
| 第5位 | ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック | デジキューブ | 170 point | ランキング 71point<br>読者投票 99point |
| 第6位 | グランツーリスモ<br>オリジナル・ゲームサウンドトラック | ソニーレコード | 138 point | ランキング 16point<br>読者投票122point |
| 第7位 | 悠久幻想曲 2nd Album | ポニーキャニオン/<br>サイトロンレーベル | 135 point | ランキング 0point<br>読者投票135point |
| 第8位 | デビルサマナー ソウルハッカーズ<br>オリジナルサウンドトラックス | アトラス/<br>キングレコード | 128 point | ランキング 0point<br>読者投票128point |
| 第9位 | グラディウス リミックス | コナミ/キングレコード | 113 point | ランキング 0point<br>読者投票113point |
| 第10位 | バイオハザード 2<br>オリジナル・サウンドトラック | セルピュータ | 100 point | ランキング 35point<br>読者投票 65point |

### ■本賞の決定システム■

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。

①読者からの投票ポイント

②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は'98年4月号～'98年9月号）

★ランキング・ポイント

オリコン推定売り上げ枚数÷200

※小数点以下四捨五入

（例） 19,280枚→18,110枚→10,950枚

と売れた作品は，

96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

# 企画部門

ZUNTATAのイメージ・アルバムが1位を獲得。他と一線を画した企画とコンセプトが，好評を博したようだ。

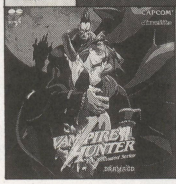
**1位** ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1 10cm 四方の青空/TAMAYO ZUNTATAレコード

214 point ★ ランキング 0point 読者投票 214point

**2位** 鉄拳 ドラマCD ソニーレコード

159 point ★ ランキング 0point 読者投票 159point

**3位** ヴァンパイア ハンター ドラマCD ポニーキャニオン/サイトロンレーベル




144 point ★ ランキング 0point 読者投票 144point

| 順位 | タイトル | メーカー | ポイント | |
|---|---|---|---|---|
| 第4位 | エルフ版下級生 Melody | ピンクパイナップル | 136 point | ランキング 0point 読者投票136point |
| 第5位 | ネオジオDJステーションライブ'98 | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 122 point | ランキング 0point 読者投票122point |
| 第6位 | 街 第Qの男～QはquestionのQ～Vol.1 | メディアファクトリー | 118 point | ランキング 0point 読者投票118point |
| 第7位 | バイオ ハザード ドラマアルバム ～運命のラクーンシティVOL.1 | セルピュータ | 107 point | ランキング 0point 読者投票107point |
| 第8位 | スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編Vol.1「スーパーマジンガー登場!!」 | ファーストスマイル・エンタテインメント | 94 point | ランキング 0point 読者投票 94point |
| 第9位 | Dream of you…/館林見晴 | コナミ/キングレコード | 85 point | ランキング 58point 読者投票 27point |
| 第10位 | Message/片桐彩子 | コナミ/キングレコード | 84 point | ランキング 23point 読者投票 61point |

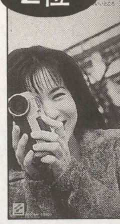
# シングル部門

読者の圧倒的支持を得て，ここでも1位となった「サクラ」。親しみやすいメロディー・ラインが魅力だ。

**1位** 檄!帝国華撃団(改) マーベラスエンターテイメント

1374point ★ ランキング 286point 読者投票 1088point

**2位** CATCH UP DREAM/それがあなたのいいところ/丹下 桜 コナミ/キングレコード



210point ★ ランキング 47point 読者投票 163point

**3位** もう一度キスしよう/夢を抱きしめていて/藤崎詩織 コナミ/キングレコード

206point ★ ランキング 30point 読者投票 176point

| 順位 | タイトル | メーカー | ポイント | |
|---|---|---|---|---|
| 第4位 | 夜明けの歌/鈴木結女 | ワンダーエンターテイメント | 154 point | ランキング 0point 読者投票154point |
| 第5位 | Tomorrow/日曜の雨のように/片桐彩子 | コナミ/キングレコード | 128 point | ランキング 21point 読者投票107point |
| 第6位 | 悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.4 翼 広げて…/クレア・コーレイン | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 126 point | ランキング 15point 読者投票111point |
| 第7位 | マスモンKIDS主題歌 | 東芝EMI(ユーメックス) | 99 point | ランキング 0point 読者投票 99point |
| 第8位 | 悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.1 いつの日も～Song of Flower～/シーラ・シェフィールド | ポニーキャニオン/サイトロンレーベル | 92 point | ランキング 0point 読者投票 92point |
| 第9位 | ケ・セラ・セラ/渕上史貴 | 東芝EMI | 85 point | ランキング 0point 読者投票 85point |
| 第10位 | 青空のknife/森永初美 | avex | 71 point | ランキング 0point 読者投票 71point |

## ● 総 評 ●

「～1」にひきつづき，大賞に輝いた「サクラ大戦 歌謡全集2」。ゲームの人気もあり，やはり，という感も強いのだが，実際聴いてみると，個性的な歌のなかに，手作りのような暖かさを感じるのだから納得がいく。「ビートマニア～」は，音楽を聴くこと自体がゲームの攻略に大いに役立つこと，「スーパーロボット～」は，ベーマガ読者に多いと思われる，熱きソングを愛するロボット世代たちの支持を得たことなどが勝因だろう。

一方で，GM部門で4位，企画部門で1位を獲得したZUNTATAレーベルの健闘も見のがせない。GMに対するまっすぐな姿勢と独自のこだわりで，着実に読者の支持を得ている。GM界全体を見ると，相変わらず数多いアルバムのなかで，楽曲の個性やクオリティはもちろん，リリース側――各レーベルがその個性，GMに対する情熱を示していくことも重要になるのではないだろうか。 (文/中村京子)

## 第18回日本ゲーム・ミュージック大賞 ランキング・ポイント一覧

(集計期間：2月第1週～7月第4週)

■■アルバム・GM部門■■

●バイオハザード2 オリジナル・サウンドトラック(セルピュータ)
35point=7,020枚【2月第3週】76位/4,160枚→99位/2,860枚

●ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック(デジキューブ)
71point=14,140枚【3月 第2週】72位/4,310枚 →55位/5,180枚→65位/4,650枚

●サクラ大戦2 歌謡全集(マーベラスエンターテイメント)
335point=66,920枚【5月 第2週】10位/42,900枚 →20位/17,030枚→38位/6,990枚

●スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER(ファーストスマイル・エンタテインメント)
16point=3,260枚【6月第1週】86位/3,260枚

●グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック(ソニーレコード)
16point=3,170枚【6月第1週】89位/3,170枚

●スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションGOLD(ファーストスマイル・エンタテインメント)
24point=4,810枚【6月第5週】59位/4,810枚

●ビートマニア 2nd MIX(コナミ/キングレコード)
67point=13,490枚【7月 第1週】76位/4,260枚 →【7月 第3週】61位/5,120枚→78位/4,110枚

■■アルバム・企画部門■■

●Dream of you…/館林見晴(コナミ/キングレコード)
58point=11,670枚【2月第1週】36位/7,160枚→72位/4,510枚

●ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol.1(コナミ/キングレコード)
32point=6,410枚【2月第1週】41位/6,410枚

●センチメンタルグラフティIV～再会5秒前，出逢った頃のように②～(ムービック)
23point=4,500枚【3月第1週】61位/4,500枚

●センチメンタルグラフティ ボーカルアルバム「3×4」～The other season～(マリン・エンタテインメント)
22point=4,340枚【3月第1週】65位/4,340枚

●ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.2(コナミ/キングレコード)
19point=3,890枚【3月第1週】78位/3,860枚

●ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.3(コナミ/キングレコード)
22point=4,380枚【4月第1週】76位/4,380枚

●ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.4(コナミ/キングレコード)
23point=4,690枚【5月第1週】60位/4,690枚

●Message/片桐彩子(コナミ/キングレコード)
23point=4,620枚【6月第1週】64位/4,620枚

●ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.5(コナミ/キングレコード)
20point=4,050枚【6月第1週】72位/4,050枚

●アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol.4(光栄)
16point=3,240枚【7月第2週】95位/3,240枚

■■アルバム・対象外■■

●遠い日のメロディー/仲間由紀恵(アンティノスレコード)
28point=5,500枚【2月第1週】49位/5,500枚

●K-BRAND/金月真美(コナミ/キングレコード)
66point=13,100枚【2月第3週】27位/8,790枚→67位/4,310枚

●My Best Friend/國府田マリ子(コナミ/キングレコード)
293point=58,570枚【3月 第2週】11位/39,570枚 →28位/10,460枚→53位/5,530枚→98位/3,010枚

●ポケットモンスター サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集(メディアファクトリー)
41point=8,200枚【6月第4週】60位/4,520枚→85位/3,680枚

●Sati's-faction/菅原祥子(コナミ/キングレコード)
17point=3,390枚【7月第1週】94位/3,390枚

■■シングル部門■■

●もう一度キスしよう/夢を抱きしめていて/藤崎詩織(コナミ/キングレコード)
30point=5,910枚【3月第3週】60位/5,910枚

●CATCH UP DREAM/それがあなたのいいところ/丹下 桜(コナミ/キングレコード)
47point=9,420枚【4月第1週】49位/7,040枚→99位/2,380枚

●みつめて/ソフィア(コナミ/キングレコード)
13point=2,600枚【4月第2週】93位/2,600枚

●檄!帝国華撃団(改)(マーベラスエンターテイメント)
286point=57,160枚【4月 第4週】12位/23,200枚 →32位/12,300枚→41位/10,570枚→45位/8,100枚→92位/2,990枚

●Tomorrow/日曜の雨のように/片桐彩子(コナミ/キングレコード)
21point=4,180枚【5月第1週】68位/4,180枚

●救急幻想曲キャラクターシリーズvol.4 翼 広げて…/クレア・コーレイン(ポニーキャニオン/サイトロンレーベル)
15point=2,940枚【6月第5週】84位/2,940枚

●悠久幻想曲キャラクターシリーズvol.3 パ・ズ・ル/エル・ルイス(ポニーキャニオン/サイトロンレーベル)
13point=2,650枚【6月第5週】91位/2,650枚

■■シングル・対象外■■

●サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤(マーベラスエンターテイメント)
33point=6,600枚【2月第1週】52位/6,600枚

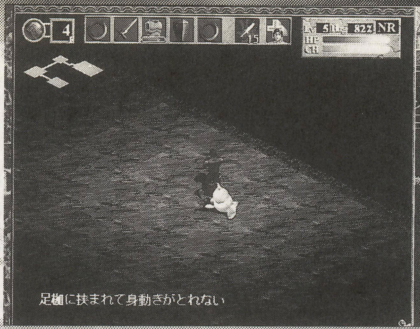
●とりかえっこプリーズ/スズキサン(メディアファクトリー)
835point=167,080枚【2月 第4週】12位/55,330枚 →20位/27,530枚 →23位/21,330枚 →28位/13,220枚 →32位/11,770枚 →43位/8,530枚 →40位/7,800枚 →39位/5,950枚 →60位/3,530枚 →61位/3,220枚 →75位/3,270枚 →81位/3,030枚→92位/2,570枚

●セガサターン，シロ!/せがた三四郎(ワーナーミュージック・ジャパン)
227point=45,480枚【2月 第4週】64位/4,500枚 →59位/5,630枚→54位/7,420枚→57位/6,140枚→67位/5,070枚→80位/3,620枚→77位/3,950枚→64位/3,970枚→75位/2,760枚→74位/2,420枚

●天使にあいたくて/渡辺かおる(バンダイ・ミュージック)
14point=2,870枚【5月第3週】85位/2,870枚

(オリコン調べ/枚数は推定)

# エルダーブレイズ
# 冒険者の記録




ど～も，Kazooです～。『エルダーブレイズ』って，はじめは人にススメられたからやったんだけど，これがなかなかおもしろい。みんなに伝えねば！　というわけで，攻略的レポート書いてみました。読んでくださいね。

（文／渡辺Kazoo改めKazoo渡辺）

**エルダーブレイズ**
■日本クリエイト　■Windows95
■ターン制ダンジョン探索型RPG
■9,800円　■発売中

## 冒険はここからはじまる

Kazooの『エルダーブレイズ』のプレイの足取りを赤裸々にレポートしちゃうこのページ。ワケわかんないこともやっているけど，大目に見てね。でもその前に，このゲームを知らない人のために説明を少々しておきましょうか。

『エルダーブレイズ』はターン制ダンジョン探索型RPGで，自分がなにかひとつの行動をする（移動も含む）たびに，各モンスターも1回だけ動く。それをくり返しながら，アイテムなどを駆使して迷宮の深部へと進んでいくのが目的。『ローグ』タイプといえば，とおりがいいかな。

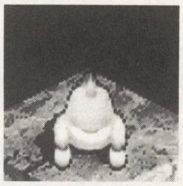
それに，この手のゲームの特徴といえば，ダンジョンに入るたびレベル1からやりなおしになること。死んだらそれまで的なこのシステムが，1ターンもムダにできないという緊張感を生んでいるんだ。

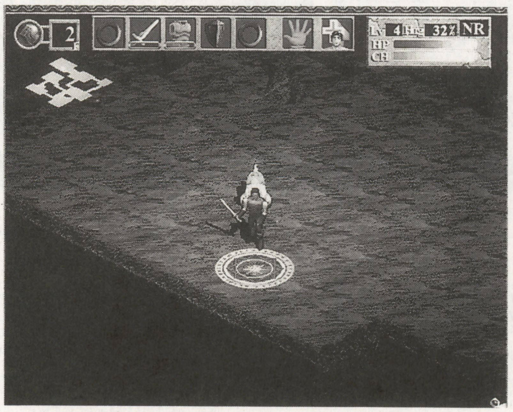
もちろん『エルダーブレイズ』もそれらのシステムを基本にしており，多分に緊張感が味わえる。しかもそれだけでなく，わりと変化がなくひたすらダンジョンを潜るだけになりがちなプレイに，ヒントをくれるNPCや転職システムなどを設けることでメリハリをつけているのだ。なかでもとくにイイのが，スクワイヤと呼ばれる援護モンスター。なにがイイって，とってもラブリー……じゃなくて，コイツのおかげで味方の行動も含めた幅広い戦略がたてられるようになったこと。

まあ，基本システムはこれくらいにしておいて，こまかな遊びかたやおもしろいシステムなどは，このあとのレポートを読んでくださいましな。

### 頼もしいサポーター スクワイヤ

援護のほか，アイテムをお腹に入れて持ち帰ってくれる。でも，いったいどこに入るんだろ？





◀操作はマウスのみ。ふだんはクリック1回ごとに矢印の方向へ移動し，攻撃範囲内の敵をクリックするとそれを攻撃する

## さて諸君，準備はできたかな？

<ATTACK 1>

今日，編集部で『エルダーブレイズ』なるソフトをススメられた。どんなゲームなの？と聞いてみると，

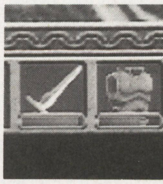
「『ローグ』って知ってるかい？　それと同じタイプのRPGだよ」

ふむ，そうか。これは『ト○ネコ』や『シ○ン』を越えてきたオレとしてはやらねば，とマニュアルも読まずにさっそくプレイ。

ウンウン，操作は簡単そうだし，けっこうイイ感じ。ところで金魚の○ンのようについてくるスクワイヤって何ができるんだろな？　そんなことを考えてるうちに，スライムが1匹出現。「へっ，こんなヤツはたいしたことないだろ」と，軽～く攻撃。分裂。ナヌッ，分裂？　地下1階からそりゃないよ！と，うろたえてるKazooを横目に，スクワイヤがそいつを一撃で撃退。おおっ，や

### ①装備品は大切に

このゲームでは，武器と防具に耐久値が設定されている。もちろん耐久値がゼロになると，その武具は壊れて消滅してしまう。数値の減少率は意外に大きく，武器などは3階ぶん降りたくらいで消耗しきってしまうこともある。また，ほかの装備品，ダガーやワンド（魔法を使える杖）などは個数や使える回数が表示されているが，唯一リングのみ，そのような数値がない。つまりなくさないかぎり，いつまでも使用できるのだ。



◀アイコンの下にあるバーが耐久値を表わす。これがなくなると，その装備は壊れてしまう

るじゃないか！　なんて使えるヤツなんだ，スクワイヤ！
そのあとズンズン進んで地下3階。敵は1，2階と同じ顔ぶれ。ちょっと慣れてきたせいか，油断してホブゴブリン2匹とスライム1匹に囲まれてしまった。「でもコイツらの強さは知ってる。今ならそう苦戦はしないハズだ」と判断し，攻撃。すると，
「ショートソードは壊れました」(❶)
なんでやーっ!?　……ろくにダメージを与えられず，逃げることもかなわずに，Kazooは倒されたのだった。

〈ATTACK 2〉

マニュアルを読み，再スタートして数回目のダンジョン。かなりルールもわかってきた（❷)。地下1階に降りると，もう見慣れてしまったスライムが近づいてきたので，いつもどおりに撃退。……のはずだったが，増えるわ増えるわ画面に6，7匹。倒しても倒しても分裂し，結局12，3匹は倒した。すると画面にひとつのメッセージが。
「Kazoo はSLIME KILLERになりました」
大きなお世話だっつーの!! (❸)

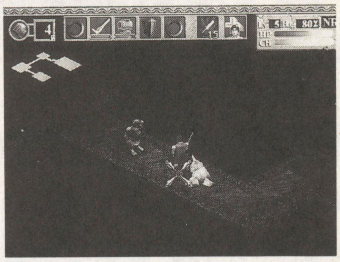
〈ATTACK 3〉

プレイ回数も7，8回になっただろうか，5階と6階のあいだにあるショップにたどり着けたのでかなり上機嫌。店の主人の話によると，盾の耐久値を回復したりもしてくれるようだ。いろいろ買いたかったが，所持金が全然ないので泣く泣く断念。しかし画面をよく見ると「アイテムを買うか？」という問いにYES，NOのコマンドのほかにもうひとつ，STEAL（盗む）が!!　盗めるのか，オイ！……しかし思案のすえ「やっぱり悪いことはしちゃダメだよね」ということで，そのまま6階に降りていった（ホントはしっぺ返しがくるんじゃないかとビクビクものだった)。
6階に降りると迷宮の雰囲気がガラリと変わって，氷の風景に。「キレイやねー」と思ったのもつかの間，イエティというモンスターが襲ってきた。ガシッ，8のダメージを食らう。つっ強すぎる。5階では多くても4くらいのダメージだった。レベルを上げ忘れたわけでもないのに，ナゼ？　よしっ，ここはひとつスクワイヤにすべてまかせて，オレは影から見守っていよう！
……しかし，そんなのは無理に決まってるわけで，スクワイヤがボコボコにされたあとにKazooは速攻で倒されたのだった。

〈ATTACK 4〉

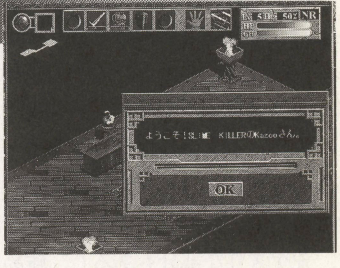
何回トライしても10階までですら降りられない。いつのまにかプレイ回数が20回を超えている。このままではいけないと考えをめぐらす（ちょと本気)。そこで考えついたのがこの作戦。
・スクワイヤを有効活用する（❹)
・未確定アイテムは，余裕のあるうちにムダを承知で使ってみる
・アイテムは温存せず，生き残ることを最優先にする
こう決めたつぎのプレイでは難なく10階まで到達。とくに効果があったのが三つめの項目。やっぱり先を見すぎて，足下をすくわれていたんだねぇ。反省，反省。
そのまま調子よく11階に降りようとしたら，謎の階に到着。なんとそこには転職のためのアイテムが！（❺)　ん，「このアイテムを取ると自動的に地上にもどりますがいいですか」だって？　ウンウン，いいよ。不本意だがもどりましょう（本当はもう帰りたい)。というわけで，今回は戦士の石を獲得して無事に帰ったKazooなのでした（じつは生きてもどったのは，これがはじめてだったりする)。

## ②ターンの調整は？



敵と自分のあいだがあと1マスというときは，つぎのターンで敵の前に移動すると相手に先に攻撃されてしまう。そんなときは足元を調べればOK。これで自分から先に攻撃できるぞ。

## ③称号のヒミツ

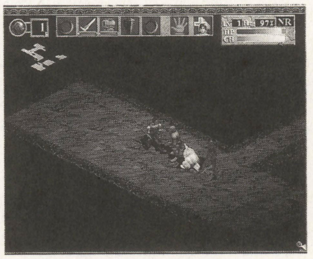



▲いちいち店先で言わなくてもいいだろー！　うるさいにゃー

ゲーム中はプレイヤーの行動によってさまざまな称号がつく。それらは，ゲームの各所で影響をおよぼすようだ。とくにNPCの態度はこれを参考にしているらしいので，気をつけよう。

## ④スクワイヤの上手な使いかた

スクワイヤを有効に活用するにはどうすればいいのか？　それはある特徴に気がつけば見えてくるだろう。じつは『エルダーブレイズ』では，横&うしろ（斜め後方も含む）からの攻撃が非常に強力になっている。ということは，一体の敵をプレイヤーとスクワイヤではさみこめば，絶対にどちらかが後方から攻撃を加えられるのだ。位置に気をつけながら，うまく敵とスクワイヤを誘導しよう。



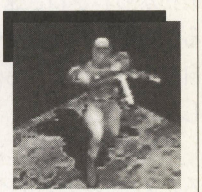
◀できるだけ2対1、しかもはさみこめるように

## ⑤転職させるために

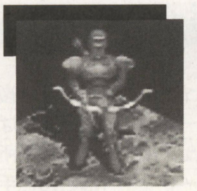
このゲームでは，能力の異なるクラスに転職ができる。選べるクラスは，右の4種類。転職は，ダンジョン内の神殿にある各クラスを象徴する石を持ち帰れば可能になる。ちなみに，はじめの職業である“ノービス”には転職しなおすことはできない。

ファイター

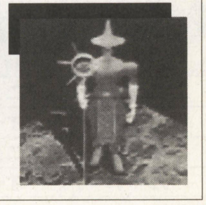
シーフ



アーチャー



ウィザード



※このゲームに関する問い合わせ先：（株）日本クリエイト（☎0729-90-2525）

# メックフロンティアを斬りきざむ!

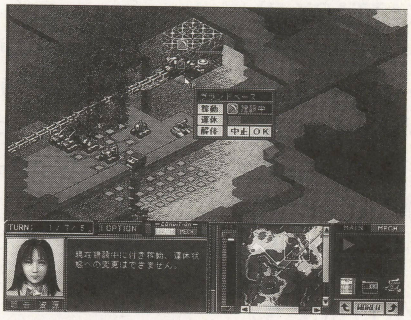
## 第1回　斬ったら食べやすかった（序盤の楽しみかた）

■システムソフト　■Windows95／98　■9,800円　■SLG　■発売中

### 単純に見えるが じつは，やりこみゲーム

先月号でも紹介した『メックフロンティア〜緊急指令！　惑星資源を確保せよ』は，さまざまに環境の異なる惑星で，ライバル陣営と資源の採掘を競うゲームである。これが意外と自由度の高い，多様な攻略の許されたゲームなのだ。それゆえ，荒ケズりな部分もあるし，難易度は意図的に高くしてあって，最近のシステムソフトのゲームに慣れている人は，ちょっととまどってしまうかもしれない。そこで今月から，どんな遊びかたが楽しいのかを解説する攻略記事の連載がはじまったわけである。

まずは水の惑星アイリスから。無線でロボットを操作するコツともどかしさを理解し，各プラントの重要性とジャマさ加減を学ぶのだ。　（文／藪良小路）



▲近未来の資源争奪戦を描いたSLG。勝利条件は，規定量の資源の確保か，敵の全滅だ

### ミッション0：アイリス すぐに解かずに遊びまくる

最初のステージは，訓練用シミュレータなので，ライバル会社がいない。だから，定期的に決まった量の資源を打ち上げてさえいれば，あとはどれだけ好き勝手に施設を拡大しようが，メックを走りまわらせようが自由である。すぐに規定量の資源を送らずに，いろいろと実験をしてこのゲームのシステムを理解しておけば，あとの面でラクになるだろう。

スタート直後は，全メックをとりあえずは1台ずつ製造する。どれも重要だ。グランドサーチャーで付近の鉱物資源を発見させてから，あとは全自動（思考も補修もオート）で自由に探査させて，ほったらかす。こうしないと，勝手に動いて，最初からわざわざ遠くで探査をしたりするからだ。まあ，帰りの燃料も計算して，自力でもどってこられる範囲でしか行動しないのだが。

鉱物資源を発見したら，プラントを作るため，グランドビルダーを派遣する。

◀穴をひたすら深く掘ってみたり、逆に塔を作ったり、橋をかけてしまったりと、砂遊び感覚で造成が楽しめるぞ

土地が低い場合は，ゲタをはかせることを忘れないように。この惑星は，干潮作用で，水位が大きく変化する。プラントが水没すると，故障したり，メックが近づけなくなるから注意しよう。プラントは採掘基地の中核をなす複合プラントに，カーゴラインで接続していなければ，電力やエネルギーのやりとりはできない。このカーゴラインを敷く費用がバカにならないので，なるべく短くする必要がある。グランドビルダーはすべてマニュアル操作。補修がオートだと，目的地に行く前に引き返してしまうからだ。補給はグランドサポーターにまかせよう。

### 水没には要注意!!

**表1　メックの手動ー自動について**

| 思考 | 補修 | 特徴 |
|---|---|---|
| マニュアル | マニュアル | 基本形。複数の作業計画がある場合はとくに重要だ |
| マニュアル | オート | 指示すれば，燃料のつづくかぎり働く。燃料が少なくなると，勝手に補給に行って，もどってこなかったりする |
| オート | マニュアル | 必要な場所に各自の判断で急行し，燃料が切れるまで働く。グランドサポーターでのオート補給と組み合わせよ |
| オート | オート | ほとんど手間がかからないが，気がつくとメックが集団で1か所にかたまっていたり，徘徊するだけだったりする |

## ミッション1：アイリス 自分に合った戦法を

シナリオ1と同じステージだが，今度はライバル会社との戦闘をまじえながらミッションを達成しなければならない。

プレイヤーの流儀（攻め重視，守り重視，非戦闘派）でさまざまな攻略方法が考えられるので，いろいろ挑戦してほしい。右に代表的な戦略を挙げてみたが，順に奇襲，ヒヨリ，正統派の戦法となっている。長く遊びたいなら2番目，ふつうに遊びたいなら3番目，むずかしくて先に進めないなら，仕方ない，1番目のラッシュ攻撃を採用しよう。文字どおり，分殺なので全然楽しくないぞ。

このゲームのポイントは造成だ。造成で土地をならし，ゲタや高架カーゴラインの利用を少なくさせるのだ。

### 気づけばおいしいチョイテク集

#### ダムを作って水没をふせぐ

水位が上がると低地に水が流れこんでくる。それを簡単に防ぐ方法が，ゲーム開始直後にダムを作って，水をせき止めること。時間のかかる低地の盛り上げはあとまわし。

#### 単独の敵は無視する

基地の周囲で敵がちょっかいを出してくるときがある。資源調査にきたなら，どうせすぐ燃料切れで補給基地にもどっていく。忙しい序盤は相手にしないのが良策だ。

#### いらない施設は閉鎖

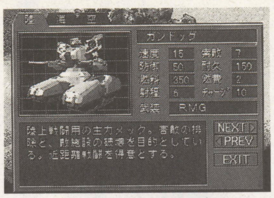
鉱石を掘りつくすと，採掘プラントは運休する。電力こそ食わないが，解体してしまえば資材がいくらかもどってくるので，遠慮なく廃棄して，基地の見晴らしをよくしよう。

#### とにかく造成は安上がり

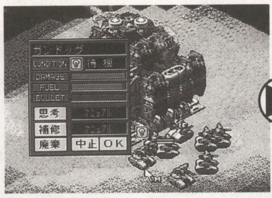
グランドーザーを使っての土地の上げ下げは，ほとんど費用がかからない。メックが遊んでいるようなら，森のひとつ，穴のひとつでもツブして更地にしたほうがいいぞ。

## 作戦1 ラッシュで敵を全滅させる

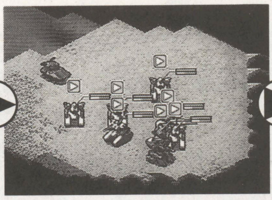
ラッシュとは，リアルタイムSLGの対戦などで多用される，ゲーム開始時の奇襲総攻撃。相手がのんきに作業ユニットなどを作っていて防御がおろそかなのにつけこみ，戦闘ユニットで敵の主力施設を破壊する技だ。本来は高リスクの戦法だが，CPUが相手だと100%成功してしまう。



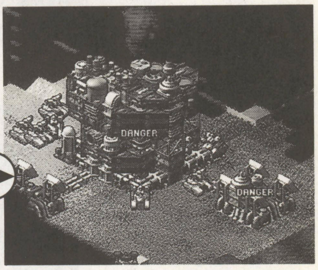

◀必要なのはガンドッグのみ，設定は思考・補修ともマニュアル操作にしておこう




▲ゲーム開始直後，ガンドッグを7〜8台製造する



▲敵基地へまっすぐ進撃し，途中のユニットは無視

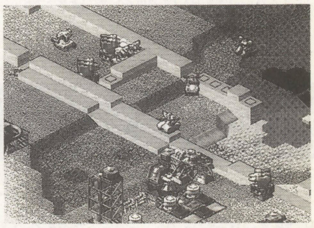



▲複合プラントを破壊すれば，ライバル陣営の惑星開発は失敗に終わる

## 作戦2 城塞を築いて守りに徹する

地上メックは，高低差が2段階以上ある土地をまたげない。そこで，壕を掘ったり，城壁を作れば，敵を寄せつけず，あとは悠々と資源を採掘することが可能だ。序盤にグランビルダーを大量生産し，補修をマニュアル設定にすれば，燃料切れになったとき，思考をオートにしたグランドサポーターが補給にきてくれる。また，そのグランドサポーターをマニュアル補修にしておけば，さらに基地に近いグランドサポーターが補給にきてくれるので，バケツリレーのような補給線が可能になる。長城で資源を囲いこもう。

◀城壁は，防御壁よりも安価で，自社ユニットが勝手に外へ出るのも防げる

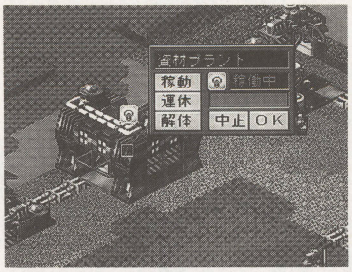


▶城壁の内側は2段階の高さにして，登り降りを自由にしておくと便利だ

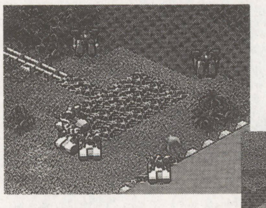
## 作戦3 基地を拡大して資源を掘りまくる

いちばんの正攻法。採掘プラントを建てて，それをガーディアンとガンドッグで防衛する。敵が大軍で攻めてきたら，こちらも大軍をもって応戦。そのあいだも新しい資源の開発に余念を置かず，ひたすら基地を拡大するのだ。

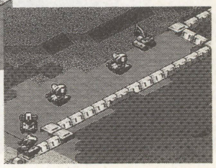
コツとしては，ガーディアンもガンドッグも単独で防衛させず，1か所を数ユニットで守らせること。後方にはグランドベースを置いてこまめな補修を可能にし，グランドサポーターによる補給も絶やさない。戦闘メックにゆとりができたら，敵の施設を一気に大軍で攻め落とす。前線を拡大したら，すかさずガーディアンを複数配備して，防御を固めるのだ。




◀重要なのは資材プラント。不要なレアメタルなども資材に変換してくれるのだ



◀コワいのが，定期的な敵の大攻勢だ。とにかくエグい



▶防御壁を各地に作って敵の侵入を防ぎ，前線を拡大するべし

## バトルゾーン篇

ネットワークゲーム

# 対戦問屋

対戦上等

五反田支店

**今月のお題**
**バトルゾーン**
**完全日本語版**
■アクティビジョン・ジャパン
■Windows95
■アクション+SLG
■8,800円
■発売中

毎月，多様な表現を用いて対戦ゲームの魅力をお伝えする「対戦問屋」も，はや3回目。

今月は，『バトルゾーン』の対戦風景をスタンダードなリプレイの体裁でお送りします。

え？　先月までの小説形式はどうなっちゃったのかって？　現在，いろいろ試行錯誤中でして……。読者諸兄の希望があれば，また再開しようと思ってます。

ということで，今月からは私のメール・アドレスも公開してみたので，ぜひぜひ，率直な意見を聞かせてくださいね。

では今月も，ご用とお急ぎでないかたは，とくとご覧あれ。

（文／林　秀人）

## 3Dアクションとリアルタイムの融合

今月の対戦に使用した『バトルゾーン』は，最近流行している「3Dアクション」と「リアルタイムSLG」というふたつのジャンルを見事に融合させたゲームだ。

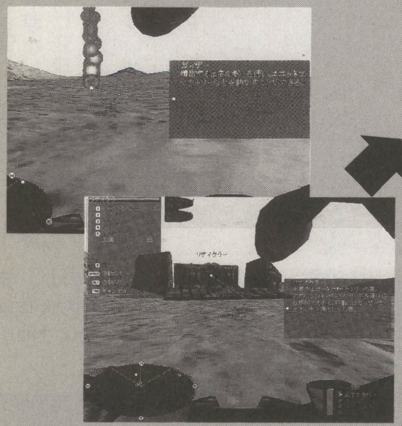
1960年代の冷戦のさなか，すでに宇宙戦争が勃発していた，という斬新な設定のもとに描き出される世界は，個性的なゲーム内容と絶妙にマッチして，独特の雰囲気をかもし出している。

また，その世界を映し出す美麗なグラフィックは，3D機能を持たないビデオ・ボードでも，比較的軽快に表示されるので，幅広いプレイヤー層が，その恩恵にあずかることができるだろう。まさに，対戦には，もってこいのソフトだ。

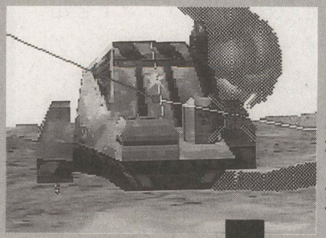
## SYSTEM

さて個性的な本作のこと，システムが複雑なのでは？　という懸念(けねん)があるかもしれないが心配は無用だ。プレイヤーは，「戦場の指揮官」兼「エース・パイロット」という立場で，陣頭指揮をとってゲームを進めることになる。3Dアクションよろしく，みずから敵を倒しにいくも良し，製造した味方ユニットを戦わせて，ひたすら戦術をめぐらせるも良し。じつに単純かつ多彩な内容なのである。

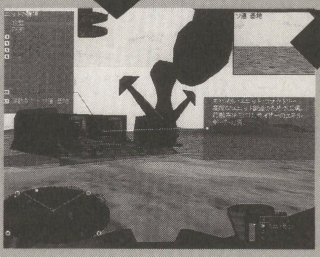
以下では，必要最低限の決まりごとと，序盤の展開を解説していこう。



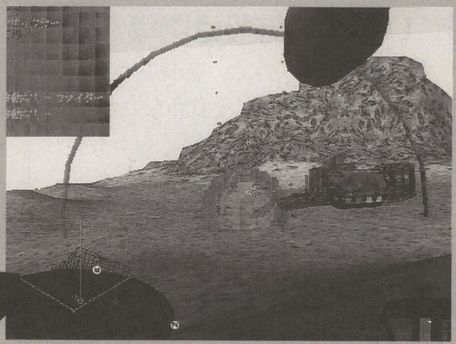
▲まずは「リサイクラー」と呼ばれるユニット製造工場を「ガイザー」というエネルギー源に配置。以降ここが自陣の拠点となる



◀つぎに「スカベンジャー」を製造して「バイオメタル」を収集する。バイオメタルはユニット製造に必要

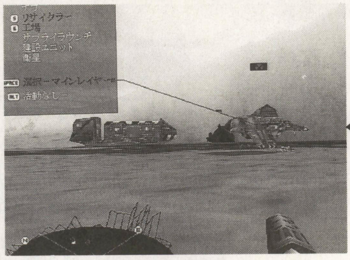


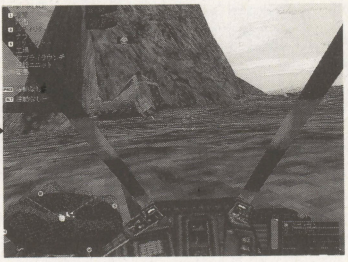
▶バイオメタルが集まってきたら、戦術に沿ってユニットを製造する。施設を増設することも可能だ



▲陣容が整ってきたら，あとはひたすら撃つべし撃つべし。勝利条件は，相手側の指揮官（プレイヤー）を仕留めること！　ちなみにリアルタイムSLGにありがちな「序盤の速攻」も有効な戦術のひとつだ

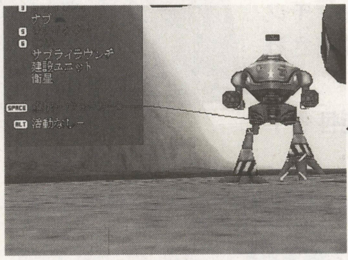
## 対決!

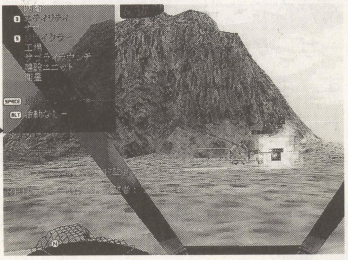




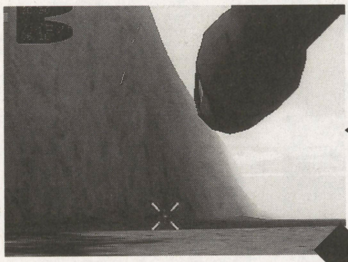
さっそく対戦! ということで，お相手は編集部きってのSLG通・薮良小路。

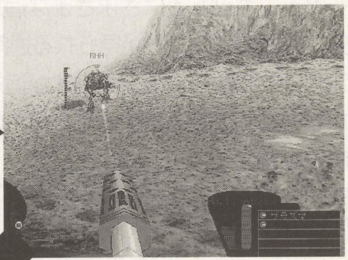
序盤は両者とも模様ながめの展開だったが，筆者は「速攻」を警戒して基地周辺に地雷を設置……したんだけれども，いつになく薮良は慎重なご様子。ううむ不吉な……。



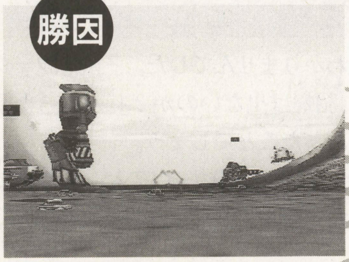


と思っていたら，やっぱり速攻を仕掛けてきた!! しかも前線近くで資材収集にあたっていたスカベンジャーを狙い撃ちするあたりが，いかにも薮良的で抜け目ない。しかし，調子にのって基地にまで触手を伸ばしたのが災いして，地雷に引っかかり部隊は壊滅。南無南無。





以降，小競り合いがつづいたが両者とも決定打なし。が，シビれを切らした薮良が意外な戦法をとってきた。みずから筆者の本陣まで出向き，撃墜されたと見せかけて自爆し，山陰からチクチクと狙い撃ち!! 卑怯と双子で生まれてきたと自負する薮良らしい戦法だ。しかし……。




▲薮良の性格を熟知していたため速攻対策をほどこし，中盤で施設を作らず強力な兵器を製造したのが勝因

▲隠れていた位置を発見され，長距離迫撃砲で，あえなく薮良は昇天! 姑息なことするから……(笑)

▲ひたすら卑怯な戦法に徹したのがあきらかに敗因。策士，策におぼれるとは，まさにこのこと……

## 戦い終わって…

「いやさぁ，ほんとはさぁ，オレのうしろにタンクを隠してたワケよ。で，オレが山の上から狙い撃ちすれば，絶対林くんが直接迎撃にくると思ってからさぁ。そしたらこっちはうまく隠れて，タンクで反撃! とか考えてたんだけどなぁ……サスクワッチなんてゴツい兵器を中盤に使うのはズルイぞ!!」とは敗者の弁。

自分のとった戦法を棚に上げて，ナニを言ってるんだか……。あーたにだけは言われたくないですよ，ええ(笑)。

ということで今月も筆者の勝利で対戦は終了。次回は，なにやら薮良が捲土重来(けんどちょうらい)をはかっているらしいのでお楽しみに。

### 目安箱

対戦問屋ではひきつづきお便りを募集しています。今月からはE-Mailも受け付けていますので，どしどしご意見をお寄せください。

E-Mail・アドレス：rhh@alles.or.jp
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「対戦問屋」係

※このゲームに関する問い合わせ先：アクティビジョン・ジャパン（株）（☎03-5458-6561）

**連載** シミュレーション・ゲームの世界 **三國志Ⅵ徹底研究 その8**

# 『三國志Ⅵパワーアップキット』の世界を楽しむ

●光栄●Windows95／98／WindowsNT4.0●三國志Ⅵ パワーアップキット 価格6,800円●三國志Ⅵ withパワーアップキット(三國志Ⅵ本体＋パワーアップキット) 価格15,800円●発売中●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

文／源　康史

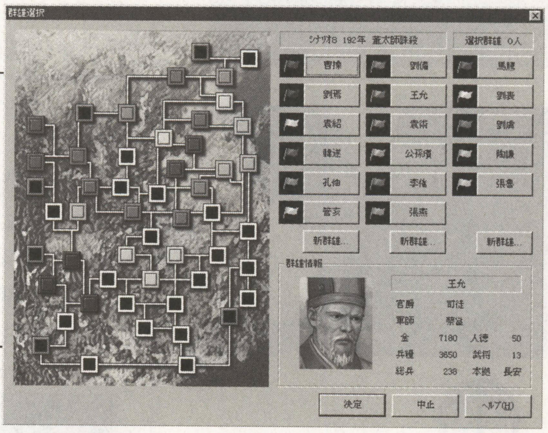
先月発売された「三國志Ⅵパワーアップキット」はもう体験しましたか？ パワーアップキットはユーザーの意見などを取り入れ，さまざまな追加項目がある一方，遊びやすさも改善されています。より深く三國志Ⅵの世界を楽しむには，パワーアップは不可欠です。

ソフトに付いているユーザー・ハガキに要望を書けば，今後の作品に生かされる可能性も十分にあります。ぜひ送ってみましょう。

## 第一章 追加シナリオを探る

パワーアップキットではさまざまな追加機能がありますが，やはり基本は数多くの歴史イベントが見られる通常シナリオです。

通常シナリオでは三つのシナリオが追加され，それぞれこれまでにない背景がもととなっています。それぞれのシナリオの特徴を見ていくことにしましょう。



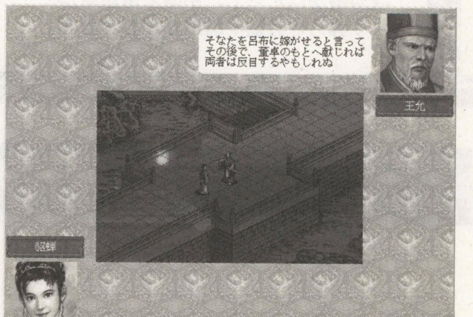
◀董卓亡き後、さらに細かく割拠した中国大陸。地理的には劉焉と劉表が有利だ

### 通常シナリオ8「董太師誅殺」

192年4月に始まる「董太師誅殺」はその名のとおり，董卓の誅殺から端を発します。

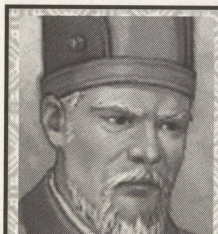
これまでのシナリオでは，いきなり呂布に斬られる場面から始まり，それまでの経緯はわかりませんでした。三國志ファンなら「貂蝉は出ないのか？」といった疑問もあったことでしょう。

登場する群雄は17人。その中でも王允，管亥，張燕に注目してみましょう。




▲貂蝉の色香によって，董卓と呂布を分裂させる「連環の計」

#### 注目の群雄



**王允（字・子師）**

王允は後漢の重臣で，董卓の政権下では三公の一つである司徒の位にありました。故に董卓の右腕的存在は否定できず，董卓の暴政にも頭を悩ませる毎日だったといわれています。

董卓を失脚させたいが，王允には兵権はなく，仮にあったとしても呂布がいる以上はとても成しえることではありませんでした。そこで王允は董卓と呂布の仲を裂くために侍女を送りこみ，その色香で分裂させ，呂布を味方につけさせ，董卓を誅殺したのです。

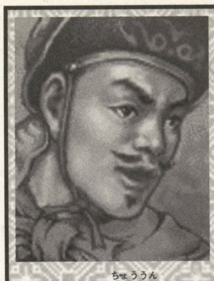
三國志演義ではこの侍女を貂蝉とし，より話をおもしろく脚色したわけですが，この貂蝉は架空の人物ながら，中国四大美女として名を残しています。わずか15～16歳の娘に董卓や呂布ほどの男が惑わされたのです。まさに傾国の美女です。

王允は董卓亡き後朝廷の最高権力者として実権を握り，皇帝も安心した途端，董卓の残党の李傕らによって，長安に攻め上られ，油断した呂布は敗走。王允は捕まり，処刑されてしまいます。

李傕は董卓よりさらに激しい横暴ぶりで，皇帝は長安を脱出するに至ります。

ゲーム中では，配下に呂布，張遼といった名将に，多くの名政治家がいます。安定に本拠を置く李傕とは兵力では五分です。よほどのことがなければ，史実のようになることはありません。まずは旧都洛陽の復興を目指し，後漢王朝の忠臣としての立場を全うさせてあげましょう。

## 張燕（黒山党頭目）



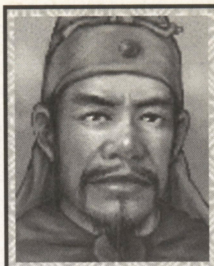
張燕は趙雲と同じ常山郡真定の出身。黒山党を率いる頭目で，張飛燕と呼ばれていました。100万の軍をもってたびたび後漢に叛旗を翻し，ほぼ独立勢力といってもよいほどでした。

しかし，袁紹との戦いに敗れ，勢力は弱まっていきます。

曹操が袁紹を滅ぼすと帰順し，平北将軍として，北方の地を任され，一生を終えました。

ゲーム中では薊の地で勢力の拡大の機会をうかがっています。

## 管亥（黄巾残党首領）



黄巾の残党管亥は光栄の三國志英傑伝にも登場したので，馴染み深い人もいるのではないでしょうか。

青州北海の孔融を包囲し，滅亡寸前まで追い込みましたが，孔融に恩義のあった太史慈が援軍に駆けつけ，形勢は逆転します。さらに太史慈は劉備に援軍要請の使者として赴くなどの活躍を見せます。

演義では管亥は援軍に駆けつけた関羽に斬られることになっています。

黄巾の残党として名を残した数少ない人物ですが，ゲーム中では北海を奪って根城としています。世の中を再び黄巾の世の中にするために，まずは袁紹を滅ぼすことを目標としましょう。

◀公孫瓚と結んだために，黒山賊頭目の張燕は袁紹の標的となる

◀管亥は猛将タイプで，配下にも元黄巾の猛将がそろっている

# 通常シナリオ9「入蜀」

210年1月にスタートする「入蜀」は赤壁の戦い後に荊州南郡を手に入れた劉備が巴蜀（益州）の劉璋に招かれ，赴くのが主眼となるシナリオです。

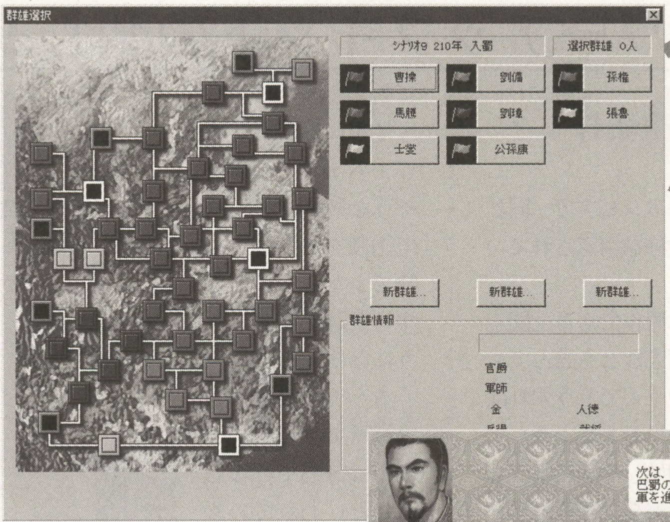
ここに至る経緯を説明しましょう。漢中の張魯に苦戦する劉璋が，曹操に援軍を頼んだところ，使者の張松が無礼を働き，破談になってしまいました。

張松は代わりに劉備に援軍を頼み，劉璋も同姓ということで喜びました。しかし，劉備の入蜀の目的はあくまで益州を奪うことにあります。諸葛亮の天下三分構想は華北の曹操，江東の孫権に対して，荊州と巴蜀を領有することで，均衡を保とうというものだからです。

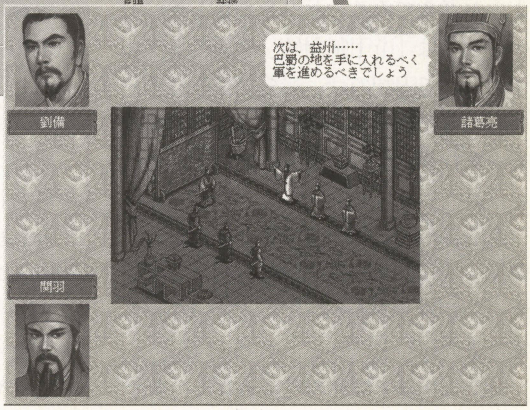
しかし，劉備は同姓同族であることから奪うことにはためらっていました。実際には血がつながっているわけでもなく，ただ大義名分が立たないことだけに不安があったようです。

統治して間もない荊州に諸葛亮を残し，益州入りすると，人の良いおぼっちゃん領主劉璋を手玉に取り，あっという間に征圧してしまいました。

ゲーム中では，同じようなわけにはいきませんが，イベント絡みで同盟を結ぶことができます。それをどう生かすかがポイントになるでしょう。

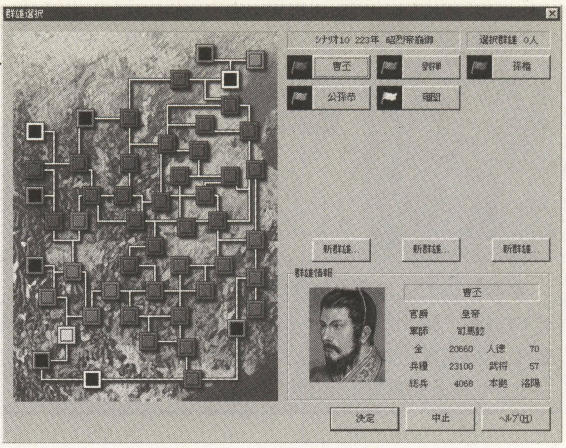



◀劉備は赤壁の戦いのどさくさに紛れて，荊州南郡を手に入れた三国直前の状態




▼諸葛亮は益州を奪うよう進言するが，劉備は表向きだけ迷って見せる

# 通常シナリオ10「昭烈帝崩御」



▲曹丕がついに登場する。遼東の公孫氏は後に燕国として独立する

223年5月に始まる「昭烈帝崩御」は劉備亡き後の蜀の情勢が注目のシナリオです。昭烈帝は劉備の諡（死後送られる尊号）のことを指します。

劉備は関羽の仇討ちとして，呉に自ら遠征しますが，兵法に致命的な過ちがあり，呂蒙と陸遜に大敗し，白帝城（永安）に逃げ帰り，そこで病没してしまいます。

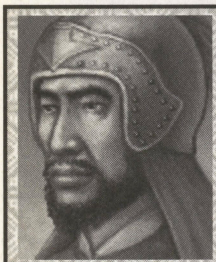
220年には曹操が病死，呉への遠征前には張飛が暗殺され，三國志物語の初期の主役たちが次々に姿を消していく新しい時代への転換期でもあります。

もう一つ注目したいのは，曹丕が群雄として登場することです。なぜか通常版では群雄として登場するシナリオがなかったので，曹丕ファンにはうれしいですね。

曹丕は禅譲という形で後漢の献帝から位を譲られました。実質的には奪ったといわれていますが，禅譲が行なわれた数少ない例で，歴史的には評価されています。前の皇帝は殺されるか幽閉されるかが一番多いケースですので，最後まで裕福な環境で命脈を保つことができた献帝はむしろ皇位を退いたことで，重圧がなくなり，幸せだったのではないでしょうか。

▲劉備の死によって統治が乱れ，益州南部に続いて南蛮の異民族も活発化する

## 注目の群雄



### 雍闓（益州の豪族）

演義では建寧太守として登場します。豪族とはその土地の有力者のことで，新興勢力の劉備に対しては快く思わず，劉備の死後叛旗を翻します。

異民族の王（演義では蜀の臣）の高定と結びますが，諸葛亮・李厳に敗れ，裏切った高定に殺されてしまいます。

その高定も後に平定され，蜀南部の反乱は失敗に終わりますが，蜀はこれにより南方の掌握に力を入れることになります。

雍闓はオープニングシナリオのとおり，呉と同盟を結び，益州を奪うのが最大の目標ですが，人材にはかなり難があるので上級者向けの群雄です。

# 第二章 パワーアップキットの楽しみかた

## イベントの発生条件！？

イベントの発生条件はシビアで，同じ場面のイベントでも数種類用意されていることもあります。

発見の一番の近道は原作である三國志演義や吉川英治の三國志などを読んでもらうことですが，そのうえでどうすればよいか考えてみることにしましょう。

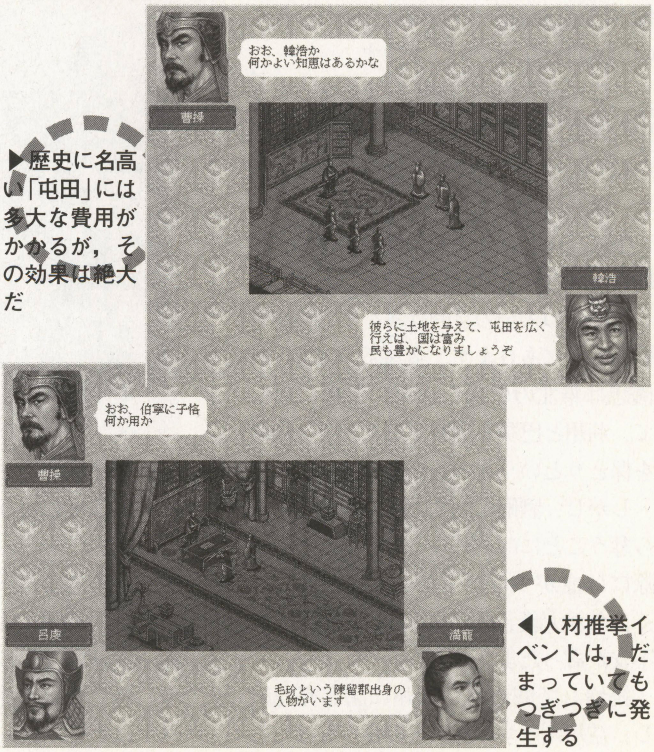
ここでは「屯田制開始」を例に挙げます。この屯田制の話，演義ではそれらしいところが見当たりません。これでは仕方がありません。正史を紐解いてみましょう。

屯田にかかわる人物で考えられるのは曹操，韓浩とゲームに登場しない棗祗ですが，毛玠がかかわっているという説もあります。

韓浩は演義では何の功績もなく，黄忠に斬られるだけのチョイ役になってしまい，ちょっとかわいそうな気がしますが，屯田制を推進した人物で，ゲーム中でもやっと評価されるようになりました。

もう一つ重要なのは場所です。最初の屯田は許昌で行なわれたといわれています。もう一つは発生年代ですが，屯田の場合は196年に行なわれました。

このようにいくつかのキーポイントにしたがって探すと見つけやすくなります。



▶歴史に名高い「屯田」には多大な費用がかかるが，その効果は絶大だ

◀人材推挙イベントは，だまっていてもつぎつぎに発生する

# 一騎打ち大会 第一回 曹家大集合！

**曹操が主宰を務める「一騎打ち大会」。予行練習もかねて，身内だけで大会を行なうことにしました。今回は親戚の夏侯家は交えず純粋に曹家だけで行なうことにしたそうです。**

**それでは，曹家の一騎打ち大会開始！**

## １回戦

**曹丕 vs 曹植**

因縁の兄弟対決。

しかし，曹植は筆より重いものを持ったことがないそうです。大丈夫か？　案の定結果は，曹丕が無傷で完璧な勝利！　さすがに弓の達人だけあります。

**曹仁 vs 曹真**

新旧の大司馬対決。

2人とも人望厚い名将ですが，腕はどちらが上でしょうか？　下馬評では天の人と称される先輩曹仁が有利！　結果は曹仁が2回手傷を負いながらも圧倒！

**曹休 vs 曹洪**

甥・叔父の対決。

曹操と苦労を共にした曹洪と，曹操がかわいがっていた曹休。静かな戦いは終始曹洪が押しまくり貫禄勝ち！

**曹彰 vs 曹豹**

曹家一の猛将に偽曹家の登場です！

曹操の秘蔵っ子と偽曹家の曹豹の戦いは，曹彰に手傷を負わせるなど曹豹の健闘が目立ったが，結局は曹彰の貫禄勝ち。

## 準決勝

**曹仁 vs 曹丕**

魏帝と歴戦の大司馬の戦いは，常に戦場で過ごしてきた曹仁が必殺技で一気に仕留めました。

**曹洪 vs 曹彰**

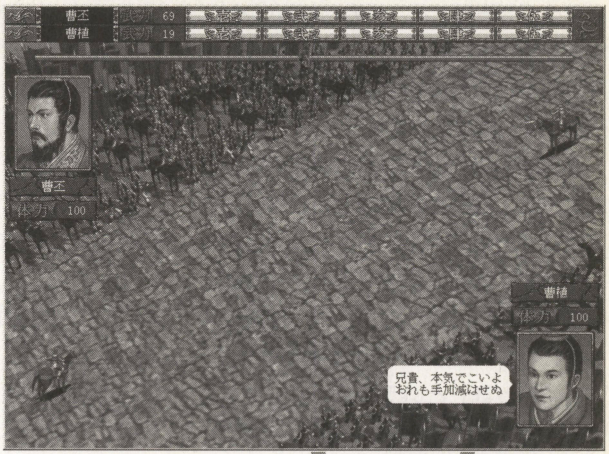
新進気鋭の曹彰と曹操の弟分の曹洪。

武力で圧倒する曹彰が危なげなく，叔父貴を粉砕!

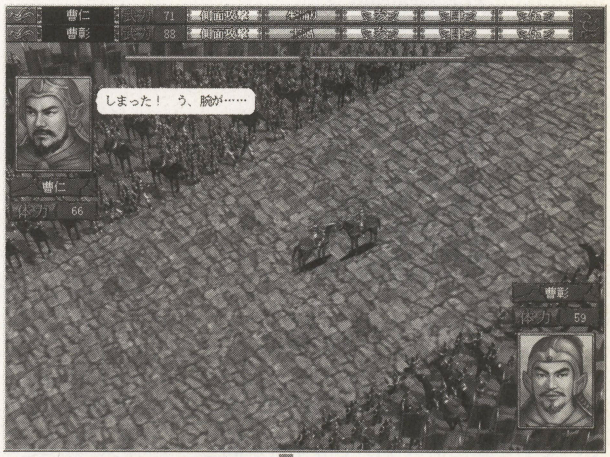
## 決勝

**曹仁 vs 曹彰**

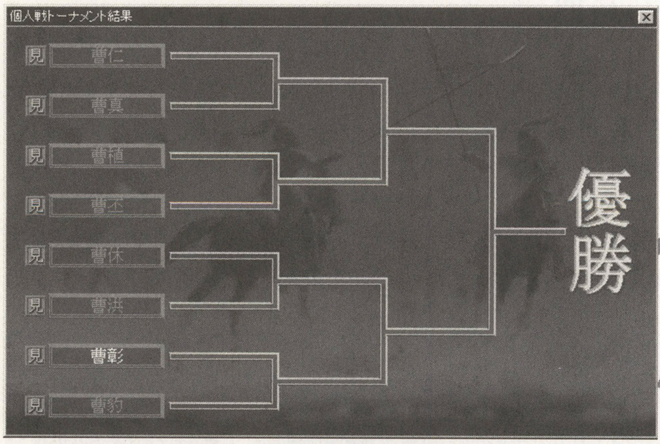
曹操は曹彰に曹仁を手本にしろといいました。序盤曹仁は優勢でしたが，手傷を負ってからは押されまくり。そのまま決着となってしまいました。




**▲曹植君，手加減しないって……。詩文にかけては曹丕より上だが……**




**▲曹仁は序盤では貫禄を見せていたが，腕を負傷しては試合にならなかった**




**結果発表！**

**◀偽曹家の曹豹も参加した曹家のトーナメントは，若き曹彰が優勝をさらった**

予想どおり武力で圧倒的に勝る曹彰が優勝しました。曹仁・曹真の後継者として期待されるだけに，今後の活躍にも期待したいですね。もう少し兵法を覚えてくれれば文句なしです！

◆

次回はパワーアップキットの目玉である戦術シミュレーション・モードの攻略を予定しています。戦闘のアルゴリズムが改良され，さらに強くなったコンピュータだけあって，どれだけ強いか楽しみでもありますね。

**豆知識**

1.韓浩＝字は元嗣。曹操に屯田策を進言する。張魯征伐に従うなど戦場でも活躍した。演義では全く別の人物に描かれている。
2.貂蝉＝演義では董卓謀殺後に呂布の奥方として下邳まで従うが，吉川英治の三國志では自害している。
3.毛玠＝字は孝先。演義では満寵・呂虔の推挙で曹操に仕える。有能な政治家だが，演義ではあまり目立たない。
4.青州＝北海を中心とした州で，黄巾の勢力が最も強かった地域。曹操軍の主力となる青州兵は青州の黄巾出身だ。
5.張松＝字は永年。曹操に冷遇されたことから，法正と共に劉備の入蜀を画策するが，主君を売った罪で処刑される。

第三章 ゲームを楽しくプレイするためにちょっと勉強を！

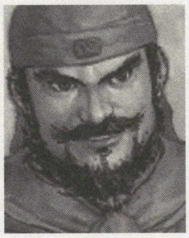
# 三國志の原典に迫る！第8回

欠点があるけど…，失敗もするけど…，なぜか憎めない…そんな人物があなたの周りにもいませんか？三國志の世界では張飛がそれに当たるでしょう。

張飛は中国で最も初期の頃に人気がでた武将で，三國志演義のもとともいわれている「三國志平話」では主人公となっています。最終的には将軍という庶民とは縁遠い地位に昇りながらも，民衆に親しまれやすい性格で人気があります。

「茶目っ気」という言葉がピッタリな張飛。では実際どんな人物だったのか，原典を追ってみることにしましょう。

## 張飛伝



### 一騎当千の猛将

張飛の字は益徳。演義では翼徳となっています。翼と益は中国では発音が同じですが，翼になった理由は不明です。出身地は劉備と同じ涿郡で，関羽を兄貴分，劉備を親分格として仕えたようです。

張飛も関羽と同じく物語の始めからさまざまな活躍を見せますが，残念ながらほとんとがフィクションです。

フィクションのようでフィクションでないエピソードが張飛の最初の見せ場となる「当陽長阪の大喝」です。

曹操の急襲により，劉備は妻子を捨てて逃れ，張飛はわずか20騎で殿軍をつとめました。橋を切り落とし，1対1の戦場とすると「我こそは張益徳だ。命の惜しくない者はかかってこい！」と叫ぶことで伏兵があると思わせ，曹操軍を撤退させます。演義でも多少の脚色はあるものの，ほぼ同じですね。

### 蜀強奪の一番手柄？

劉備が益州に入り，張飛には巴西の厳顔を攻めるよう命が下ります。

厳顔は益州の老将で，気骨のある武将だったので，捕まりながらも強気な態度を見せていました。張飛は激怒し，処刑を命じますが，厳顔はそれでも強気かつ冷静でした。その姿を見た張飛は感服し，厳顔を賓客として迎えました。張飛はこの功で巴西郡太守に任命されます。

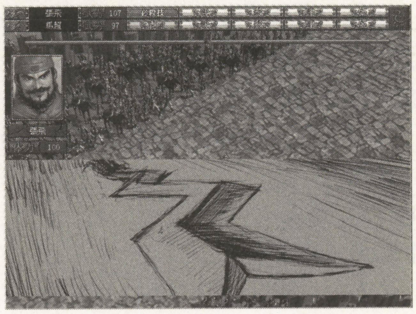
張飛はよく巴西を治め，魏の夏侯淵・張郃の侵攻を食い止め，退けるなどの働きも見せました。この功績により，右将軍から車騎将軍にまで昇ります。

魏の程昱は張飛と関羽を高く評価し，「いずれも兵一万に匹敵する」と讃えました。ちょっと誉めすぎですが，それくらい魏にとっては存在感があったのでしょう。

### あっけない最期

張飛は関羽とは逆で，身分の高い者には敬意を表していましたが，部下には厳しさを超えて冷たく，劉備も常々忠告していました。

劉備が関羽の弔い合戦と称し，呉に出陣する際，張飛にも出兵の命が下りました。しかし，出陣間際になって部下の范彊と張達に暗殺されてしまいます。



この場面，演義ではこのように描かれています。

張飛は范彊と張達に3日以内に全軍白装束を整えるよう命じます。いきなりそんなことをいわれても実行できるはずもなく，范彊らは猶予が欲しいと訴えますが，張飛は怒り50回鞭打ちしたうえに「明日までにそろえなければ首を斬る」と言い放ちました。これでは范彊らはたまらず，泥酔した張飛の首を斬って，呉に走ったわけです。

猛将の最期としてはあまりにあっけない最期といってもよいでしょう。

### 失敗続きの酒人生？

張飛といえば酒というほど，三國志演義では酒で失敗する場面が多く描かれています。

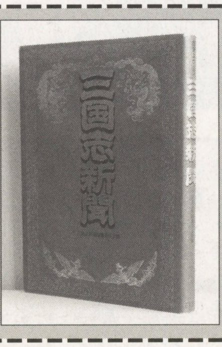
下邳城を呂布に奪われたときも，関羽の弔い合戦の際も泥酔したと描かれていますが，これは“酒で失敗した”のでなく，“失敗を酒のせいにした”と考えたほうが筋がとおります。特別の合戦の前夜に泥酔など，いくら張飛が酒好きといえども考えられないからです。

**今月の一冊！**

日本文芸社刊行の「歴史スクープ三国志新聞」を紹介します。

歴史新聞シリーズの三國志版で，黄巾の乱が始まる184年から呉が滅亡する280年まで毎年の出来事を新聞のようにまとめられています。

三國志の世界を年代別に学びたいときや，ちょっとした調べものをしたいときにも便利です。巻末には年表や武将紹介などもあり，1冊持っていると，いろいろ活用できます。また，ゴシップネタや漫画もあり，楽しみながら，読んでいくこともできます。掲載写真は中国大河ドラマ「三国演義」の画像を使用しているので，臨場感抜群です。



◀ちょっぴり豪華な製本が特徴です。書店では歴史コーナーを中心に探してみましょう。やや割高ですが，歴史関係の書籍は高いのが相場です（定価1,300円）

# ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

## 今月の目標 現状報告です

世界中のプレイヤーが集まって社会を構成するネットワークRPG『Ultima Online』。モンスターを倒す勇者にもなれるし，人々からキラわれる犯罪者にもなれる自由な世界だ。死んでも生き返ることができ，食事をしなくても病気にならない仮想空間。筆者も何度も死にすぎて，コーナーのタイトルにもなってしまったほどである。

街を走っている魔術師，銀行で衛兵に斬り殺されている裸の男，モンスターと戦いながら鼻歌を歌う剣士。みんな世界のどこからかアクセスしている本当の人間だと思うと感動的だし，ちょっとした仕草がこっけいでもある。最近は，読者に声をかけられる機会が増えた。この連載が浸透したのか，読者の『UO』人口が増えているのかはわからない。だが，それぞれ思い思いの武器や装備で身をかためて，予想もしない場所でバッタリ会うのだから，これもまた，ちょっと感動的だ。

## 「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

| | |
|---|---|
| 対応OS | Windows95 |
| CPU | Pentium133MHz以上<br>（推奨：Pentium166MHz以上） |
| HDD | 261MB以上（推奨：550MB以上）<br>＋スワップ50MBほど |
| メモリ | 16MB以上（推奨：32MB以上） |
| CD-ROM | 4倍速以上（推奨：8倍速以上） |
| グラフィック | DirectDraw5.0対応，<br>HighColor（65,535色）以上<br>2MBビデオRAM<br>（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード） |
| そのほか | DirectSound5.0対応サウンドカード<br>インターネット接続環境<br>カタコト会話のできる英語力<br>利用規約では年齢18歳以上<br>キーボード＋マウス |

## ウイルス対策してますか？

ログオン時のメッセージにて注意があったので知っている人もいるかもしれないが，ある特定のコンピュータ・ウイルスに感染したマシンは，『UO』の新パッチがインストールできないという症状が報告されている。ウイルスは，「PE_CIHV1.2」という，EXE形式のファイルならかたっぱしから高速感染しまくるヤツ。どうやらネットで流れている『UO』用外部ツールの一部にウイルスが混入していて，その経路で広まったものらしい。

▲どこから混入するかわからないコンピュータ・ウイルス対策に，監視・ワクチンソフトの導入を強くオススメする。いや，マジで

## スタッフ募集中

エレクトロニック・アーツ・スクウェアでは，『UO』に関連した業務のスタッフを募集しているという。くわしい募集職はよくわからないが，ゲーム中に登場する青い服の人物「カウンセラー」の募集ではないだろうか。英会話，英語筆記の能力が要求されるが，興味を持った人は，とりあえず下記参照のこと。

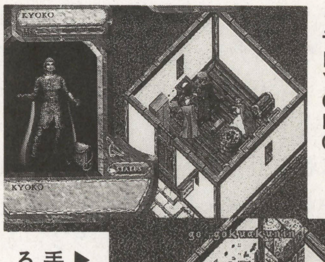
http://www.japan.ea.com/about/company/uo.html

## 読者の挑戦だ！

ついにきてしまった……。電子メールの主旨はこうである。「いつも読んでいます。弟子がCUCCIOLOさんから馬をもらいました。やぶらーさん一度勝負しましょう」――最近読者に会うことは多いが，勝負を申しこまれたのははじめてだ。しかし，いったい何を勝負するのだろう。10分間に何本ヘビークロスボウを作れるか競うぶんには，いっこうにかまわないのだが，殺し合いとなると自信がない。

## 京子女史参入

ついに編集の中村京子女史が，パソコンを買い改め『UO』世界に入った。ケーブルテレビ業者の回線だけに，速い，安い。しかし新規作成キャラはやっぱり弱いので，みんなで魔法に使う秘薬や，軽くて強力な防具を買いそろえたりした。街道沿いの一軒家であるBOWHOUSEもゆずり渡され，KYOKO嬢は，ちょっとした財産持ち。でもお盆進行やらなにやらで忙しく，満足に遊べていないようだ。




◀薮良とスパーリングで鍛える初心者キャラKYOKO

▶家主の留守中に勝手に出入りして暴れる旧住人のふたり



©1997 ORIGIN Systems,Inc.

ブリタニアに死す

# 奥様はブリテイン市民

## 連載日記

これは，ゲーム世界での体験を，とある女性（無差別治癒魔術師にしてピンクギルドのギルドマスターであるCUCCIOLO女史）の視点から日記形式でおくるコーナー。『UO』の世界に一歩でも足を踏みこめば，誰でも同じようなアクシデントに遭遇できる。

**PROFILE**

**CUCCIOLOさん**

ご存知『ウルティマ』好きの主婦。衛星放送でやってた「モンティパイソンとホーリーグレイル」を「ウルティマと服が似ている」という理由から，気に入ってしまったらしい。見のがしたシーンが気になってレンタルビデオ店に捜索を依頼するが，絶版ビデオとかで在庫がない。パソコン版『ホーリイグレイル』（ポニーキャニオン）を入手するも，ビデオを見るまでは遊ばないとの誓いを夫婦で立て，店からの連絡を待ちわびているとか。

○月△日

ついに，みんなの住宅積立資金が18万5000gpを突破。念願の2階建ての家は18万4000gpから19万5000gpくらい。底値のお店なら買えるはずだ。さっそくYaburaIIと各町の大工屋めぐり。何店かまわるが，みんな値段が19万5000gpだ。

なかばあきらめつつも，安いと以前に聞いた覚えのあるヴェスパーの大工屋を訪れる。店に入ろうとすると，入れちがいに店から出ていった男が，私たちを見るなり，きびすを返して店内にもどっていった。彼の身なりは長袖シャツだけという超軽装で，称号によると普段の行ないはあまりよろしくないようだ。はっきりいってアヤシイ。アブない人がいるからここで買うのはやめようね，とYaburaIIにICQを使って耳打ち。でも，念のためここの価格もチェックしようーっと。「Hi vendor, buy！」

うっ！　2階建てが16万gp台と超破格値。これは買うしか……。でもアヤシイ人，かたわらにいるし，どうしよう？悩みに悩んでいたそのとき，アヤシイ彼は私のバッグからカギ（道で拾った，何を開けるんだかもわからないカギ）を盗んだ！　すぐさま現れた衛兵に打ち倒される。やはりスリだ。今なら彼は死んでいるから何もできない。チャンスだ。が，もたもたしているうちに彼は蘇生してもどってきてしまった。またもや私のバッグからルーンを盗み出し，衛兵に成敗されている。

彼は私を狙っている。私はギルドのマスター。ギルドマスターが，newbieそっくりの地味なキャラといっしょに大工屋に現れれば，誰だってマスターがメンバーをしたがえてギルド施設を買いにきたと思うだろう。でも，ちがうんだもんねーっ：p。貯金を管理していたのはYaburaIIなのだ。私は魔法が使えないYaburaIIを魔法で送迎する係なのさっ！

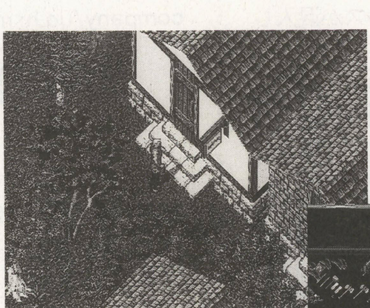
スリが死んでいるうちに，急いでYaburaIIが権利証書を

## なぜかスミスハウスもゲット

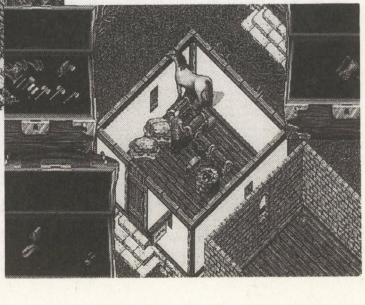
ピンクギルド（誰だよ，こんな名前つけたの）のメンバーは各自で一軒家を所有している。CUCCIOLOさんはマジンシアの裁縫小屋，やぶらーはブリテイン西にある鍛冶小屋である。もっと広い家でワイワイやりたいとの願いから貯金をはじめたのだが，このあいだに，じつはピンクギルドは，ブリテイン西の集落にスミスハウスをもうひとつ取得していたのである。

これ，じつは『UO』をその日かぎりでやめてしまうという人から，ギルドマスターのCUCCIOLOさんがゆずり受けたのだ。

銀行で「you a guild master ah（君はギルドマスターかい）」と声をかけてきたSparky氏は，初対面の彼女に，自分の使っていたスミスハウスのカギと，船の証書，馬，現金数万gpをゆずり渡したのである。しかも家のなかには，質の高いヨロイがいくつも保管されていた。ああ，なんという棚ボタ！　Sparky氏の別れの言葉は「the great guild master c ya（偉大なるギルドマスターよ，また会おう）」と，「馬にエサやるの忘れるなよー」のふたことであったとCUCCIOLO婦人は述懐している。



◀たくさんの家に囲まれた鉱山近くの場所にその家はある。右隣は日本人プレイヤーの住居。壁越しながらも，溶鉱炉を共有している仲でもある



▶鉱山が近いので，鍛冶キャラが常駐して，スキルアップに励んでいる。ライターである開田氏のキャラTAKAも住み着いているはずだ

購入。すぐさま私は銀行へのゲートを魔法で開く。ああっ，もうスリがもどってきた！　ゲートに飛び込むYaburaII。私もあとからすぐに飛びこむ。マジンシアの銀行前に現れると，なんとスリもゲートをくぐってついてきてしまった！

安全な貸し金庫に権利証書をしまうため，銀行に駆けこむYaburaII。真の購入者に気づいたスリがあとを追う！　そして私は……することがないので，あたりをうろちょろ。

結局，YaburaIIは貸し金庫にあずけることに成功。いやー，良かった良かった。一時はどうなることかと緊張したけど，ついに2階建ての家が実現するね！　とよろこぶふたりのはるか後方で，衛兵にまたしても成敗されるスリ。懲りずにほかの人から盗みを働こうとしたらしい。あーあ，マジンシアに変なヤツ連れこんじゃったなぁ。

◆

2階建てを建築するために各地をめぐり，ここぞと思う候補地点をルーンに記録。YaburaIIたちと候補地に向かう。微妙な坂や岩が邪魔になり，いくつも用意した候補地は全部建築不可。とっておきの候補地もひと足先に建物を建てられてしまい断念した。10か所近くザセツしたあげく，ある日，ついに平原の住宅地のなかにちょうど良い空間を見つけた。都合よくこんないい空間が空いていたとは思えないので，以前ここにあった家が腐り落ちてしまったにちがいない。前の住民が眠りについている可能性はあるものの，ここに建築することに決定！　YaburaIIが権利証書を使って家を建てる。やったー，ついに念願の2階建てだぁ！

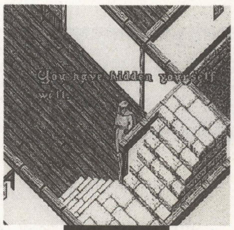
うれしさのあまり，YaburaIIと新居のなかを走りまわる。その家は，1階は玄関ホールと部屋がひとつあり，2階には玄関ホールとほぼ同じサイズの広間と，さらに部屋がひとつある。この1階と2階にある部屋の扉は連動していることを発見。2階の部屋のドアを開ければ，1階の部屋のドアも開き，閉じるのも同様だ。いない部屋のドアをリモートコントロールできるなんて，ヘンなの。

◆

いつか師匠たちと一緒にリッチ見物に行くため，大迷路を下見。おお，これが地下への入口か。入口確認後，一度ブリテインに帰還。「リッチに会って死んできます」と師匠に書き置きを残し，再度迷路へ向かう。行く手をはばむ金属の重い扉をおそるおそる開けてなかに踏みこむ。冷たい石造りの部屋……誰もいない。鉄格子を開けて奥の通路を抜け，隣の建物に入りこむ。本やゴミが散らばる乱雑な部屋だ。まるでさっきまで誰かが寝ていたかのようにベッドが乱れている。リッチってベッドで寝るのかな？　さらにいくつもの部屋を通り過ぎ，階段やワープゾーンを通って……あれ？　外にもどっちゃった。結局リッチはお留守だったみたい。今度くるときにはアンデッド系モンスターに絶大なる威力を持つという銀の武器を持ってきたいなぁ。銀の武器売ってるベンダー探さなくちゃ！

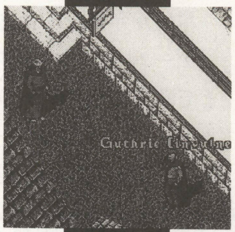
## 住みこみドロボウに対策はあるのか？

ある日，新居のアイテムがなくなっていた。もとの空き地に家があったころから住んでいた住人が，空き巣を開始したようだ。犯人は家のなかに現れ，荷物を運び出す仲間を内側から招き入れる。作業が終わるとまた家のなかでログアウトするにちがいない。犯行は数回におよび，最後には爆弾を仕掛けたトラップボックスまで持ち去られた。爆弾箱は交換ウインドウで別プレイヤーに渡せない仕組みなので，犯人がふたり以上なら，ひっかかることはないのだ。



### Hidingして監視だ

彼らはどの時間帯に侵入して，犯行におよぶのか？　Hidingして様子を隠れ見たりもするが，姿を現さない。エサとして少々高価なガラクタを置いておくと，犯行は朝方から昼にかけてだと判明した。

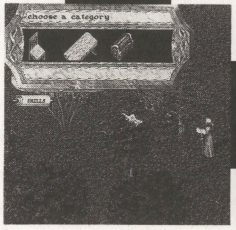


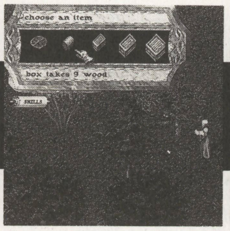
### ベンダーを緊急設置

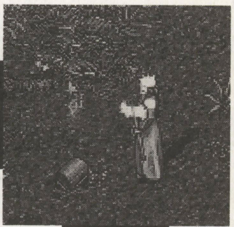
家にいるときに，Hidingしていた強盗にカギを奪われて，さらに売り子を置かれまでしたらたまらない。先手を打って，ギルドマスターであるCUCCIOLO女史が，ベンダーを用意して商売を開始した。

### 木箱敷きつめ作戦だ

誰かがログアウトした場所に家具を置いておくと，つぎにログインしたとき，外にハジキ出されるというシステムを利用して，家中に木箱を置きまくる戦法を開始。決行の日までにコツコツと木箱を作りつづける。

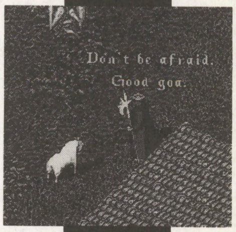


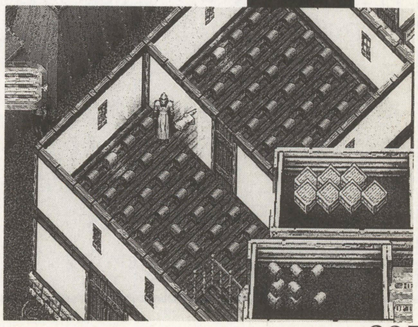
### 階段ログアウトなら，まったくムダ

ここで新たな問題が。木箱は1階と2階を結ぶ階段には置けないのである。もし我々の行動を予期しているドロボウなら，階段でログアウトをするはずである。そこで，階段は調教した動物で満たすことにする



### 最後はGMか!?

ドロボウ締め出し作戦の結果は，次号のお楽しみ。もし，この方法で住みこみドロボウを排除できなければ，GM(ゲームマスター）を呼び，しかるべき対処をしてもらうことも考えねばならない。



※このゲームに関する問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア㈱（☎03-5436-6499）

by 加藤義啓

# ゲーム考現学
## 《第51回》“アメリカン”

Written by　山田　整＆“永久機関”

パソコンを生み出した国，アメリカ。今も昔もコンピュータ業界の最先端を突っ走りつづけるあの国から，海を越えてやってきたゲームが今回のお題。

来月は学園もの，“学舎（まなびや）の青春”。『東京魔人学園剣風帖』などを取り上げる。次々回はファンタジーや歴史もののソフトでおなじみの「城」がテーマだ。

### 日本人にないもの

斬新なアイデア。
金をかけた美しい映像と音声。
壮大なスケール。
不必要にリアルな実写。
なぜだかウケる残酷描写。
暴力的に広いマップ。
単位が年になるほど長いプレイ時間。
ゲームとして成立する，ギリギリ下限まで落とされたゲーム・バランス。
……アメリカのゲームについてのイメージを求めた場合，返ってくる答えはこんなところではなかろうか。コンピュータを生み出したあの国で造られたゲームは，やはりどことなく「ちがい」を感じさせてくれる。おそらくその原因は，アメリカ人に多く日本人に少ない，いくつかの性格的特徴によるのだろう。たとえば以下のような。

## 聞け，自由の鐘

### マイト＆マジックⅥ
～ザ・マンデート・オブ・ヘブン～

■イマジニア　■Windows95（英語版）
■RPG　■9,800円

私見だが，アメリカの最大の精神的な特徴は，フロンティア・スピリッツに裏打ちされた自由主義だろう。大作ファンタジーRPG『マイト＆マジックⅥ』はその代表のようなゲームだ。

ある夜，巨大な流星が辺境の村のすぐそばを直撃。落下跡からは悪魔の群れが這い出してきた。キミたちはかろうじて村を脱出，魔法使いの力で大陸の反対側のスミにまでのがれた。それから3年，キミたちは冒険の旅に出る。故郷はすでに遠く，もどる手だてはひとつしかない。屍の山を築き，血潮の河を押し渡って，この手で故郷への道を切り開くのだ……という単純素朴なストーリーをもとに，美しい3D世界で地下迷宮に潜っては宝をあさり，町をめぐっては技能や呪文を手に入れるというもの。オートマッピングが充実しているので，3Dが苦手でも大丈夫。しかも戦闘がおもしろい。通常はリアルタイムで進むのだが，ターン制に切り替えることもでき，腰をすえて戦闘にかかれる。ただしターン制のあいだは移動ができないから，

「リアルタイムで一気に距離をつめ，剣の間合いに入ってからターン制で戦う」
「迷宮内の曲がり角にくるたび，いったんターン制にして左右を確認する」

ということになり，じつに盛り上げてくれる。展開よし，システムよしの大傑作，なのだが，万人向きとは言いかねるところがある。バランスがきついのだ。

最初の町を出て橋を渡ろうとすると，橋の陰に隠れていたゴブリン小人の群れがうしろから襲いかかり，パーティは往々にして半壊する。そのあとも気は抜けな

▲最初の街から約10分で行ける竜の砂漠にて。初心者パーティの全滅は時間の問題

◀名前や技能など，キャラを自由に作れるのも魅力

い。なにしろ自由度が高いゲームで，どんな危険なところにもひょいひょい行ける（そして帰ってくることはできない）。その気になればまだ駆け出しのうちに「竜の砂漠」に行き，空にも地にも色とりどりの竜がひしめいているのを見たあと，一瞬にして消し炭になることも可能だ。日本のゲームに慣れた人間なら「こりゃどうなっとるんだ」と言いたくなるだろう。

それに対する制作者たちの答えは，たぶんこうなのだ。

「バランスがきつい？　それはキミの思いちがいだ。我々はバランスなどというチンケなものは取っていない。そもそも世界にバランスなどというものはないのだ。世界はただそこにある。そこで生き抜くも死ぬもキミたちしだいだ。なぜならキミたちは自由なのだから」と。

（桂　令夫）

## 聞け，銃の響き

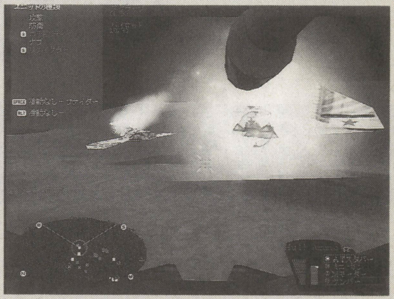
### バトルゾーン

■アクティビジョン　■Windows95
■アクション＋SLG　■8,800円

映画やドラマには「戦争もの」と呼ばれるジャンルがある。映像的にハデで見栄えがよいため，日本を含めた世界各国（とくに戦勝国）で作られているが，米国製の作品の一部には見ていて「おや？」と首をひねるものがある。最近の作品では『インデペンデンス・デイ』や『エアフォース・ワン』……優れた指導者が，有事のさいには無敵の戦士としてみずから敵をなぎ倒すというシロモノだ。そう，アメリカ人の作る戦争ものは，ちょうど日本の仁侠映画のように「漢（おとこ）の世界」であり，心躍るものなのである。

この『バトルゾーン』は，そういったアメリカ的戦争美学に満ちあふれたゲームだ。プレイヤーは惑星進出部隊の指令官。1隻の工作船を与えられ，現地の資源から兵器を生産して敵の部隊を打ち砕くのだが，ただ司令部で指示をくだしているわけではない。指令官は，ほかのユニットと同視点で3D空間のなかに存在し，指揮をしながら戦闘もこなす。しかも熟練しだいでは戦局すら変わりうる。たとえば敵をかいくぐって基地に大型ミサイルをぶちこむ。敵陣に「生身で」潜入し，敵パイロットや指揮官を狙撃して，その兵器を奪う……とくに後者は「優れた兵士である」自分にしかできないようになっている。極端な話，「味方部隊も施設もすべて破壊された……今の私に残っているのはこの銃のみ。だが，まだやれる‼」のである。こういう脳天気な戦争ものを思いつけてしまうところに，日本人にはまねのできない「漢のミリタリズム（軍国主義）」を感じる。できれば，ゲームの世界だけにとどめておいてほしいものではあるが。（斎藤通彦）

▶オープニング・デモでも大活躍する指揮官機


▲画面を見るとただのアクションのようだが，戦略性もかなり高い

## 聞け，悪い冗談

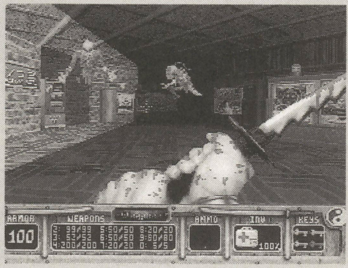
### SHADOW WARRIOR

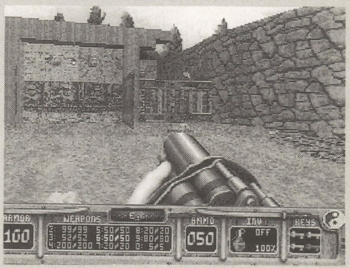
■ピーアンドエー
■DOS／V　■3Dアクション　■7,800円

新聞の社説や国際面に「日本の政治家にはユーモアがない」という記事が載ることがある。当然だろう。そもそも日本にはユーモアという概念が存在しなかったのだから。単純なギャグやボケ＆ツッコミとはちがい，しばしば知的で時に強烈な毒さえ含む欧米独自の笑いのセンス，それがユーモアだ。

この『シャドウ・ウォリアー』も，そんなユーモアにあふれている（ような気がする）ソフトだ。迷路じみた都市のなかで数々の武器を駆使して敵を打ち倒し，ボスを倒してつぎの面へ……という3Dアクションなのだが，出てくる敵といえばモヒカン頭のレッド・ニンジャと類人猿の混成部隊。街は鳥居やパチンコ屋やヘンな日本家屋であふれかえり，とどめに主人公は全身イレズミのハゲジジイ（のマスター・ニンジャ）だ。さすがにわざとやっているのだと思われるが，どこまで本気でどこからシャレなのかは判然としない。加えて言うとゲームとしての完成度も高く，制作にはそれなりの手間と労力をかけたものと推測される。そう，言っちゃあ悪いが「こんなゲームのために」だ。

獅子は兎を狩るにも全力をつくすというが，悪い冗談にも精魂をこめる……それが海の向こうのユーモアというやつなのだろう。たぶん。（山田　整）


▶パチンコ屋にて。ちゃんと風俗も研究している


▶万能ニンジャの主人公は，ロケット砲も使える

## それはそれ，これはこれ

「アメリカのゲームはボクらが見たことのない新しいものを見せてくれる‼」

15年前，アメリカのソフトは日本のユーザーのあこがれだった。だが現在は，「わざわざ日本語版が出るんだから，それなりのデキのものだろう」

……古いユーザーの目で見ると，いま日本の市場を揺るがしている米国産ゲームも，昔の作品を大幅にリメイクしました的なものが多い。真に独創的なゲームは，言われているほどにはない。

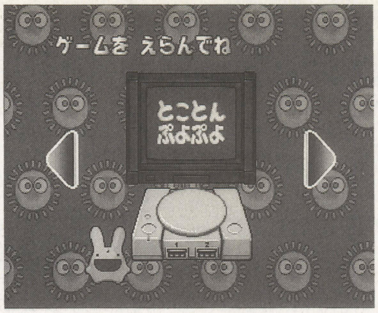
だがそれはそれ，これはこれ。アメリカのゲームには，日本人が考えつかない無謀なパワーを秘めたものが多いのもまた事実。未体験の人は，一度はアメリカンなゲームに挑戦してみよう。日本のゲームの良さ悪さを知るためにも。

### 今月のイラスト

by Recfis

▶おやなつかしい。「アメリカって，すごいゲームがある国なんだなあ」と素直に思えた時代のソフトたちです

# とことん ぷよぷよ SUN

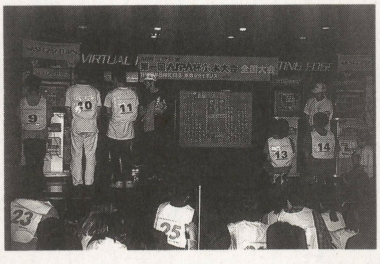



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

風よりも速い「とこぷー」です。しつこいですか？　さて，ぷよらーのみなさんは，年末へ向けて新たな鋭気を養っていてください（無責任に意味深）。というわけで今月は，お盆に行なわれたAJPA杯全国大会の結果報告です。（講師：大出綾太）

## 新スタイルで開催された第一回AJPA杯ぷよ大会

7月10日から全国各地（とXBAND）で開催されていた「第一回AJPA杯ぷよ大会」の全国大会が，8月16日に東京ジョイポリスで開催されたのだ。本選は，各地の予選を突破したシード選手48名（参加は28名）によるトーナメント戦で，決勝以外は3本先取，決勝戦が5本先取というルールだった。試合内容は，大連鎖を組むのはもはや当然のレベル。それに加えて，相手をツブすタイミングの判断力や，「挟み込みの折り返しを使ったつぎの試合は速攻」といった2～3戦先まで考えた戦略を実践できたかどうかが，勝敗をわけていた。3～5本という長期戦だったためか，最終的には公式戦の実戦経験が多い人ほど有利だったようだ。

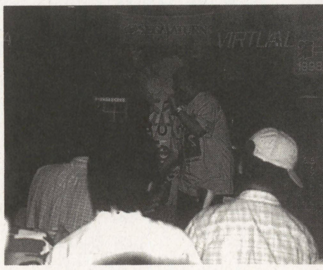


◀使用ソフトは，もちろんサターン版『ぷよ通』

大会のあとには，この日三十路に突入したという田中勝已氏のミニライブが開催。おなじみの曲に加えて，9月23日発売のアルバム「ぷよぷよ通DX.」収録の新曲「ぷ.よ.ぷ.よ.」が初披露されたのだ。

**【大会結果】**●マスター：服部　崇（関西・京都予選マスター）●キング：千葉一也（XBAND予選通過）●ナイト：宮野尾康志（XBAND予選通過）●ポーン：山根智史（関東・東京予選マスター）

▲AJPA主催としては7か月ぶりとなる今大会は，昨年度ぱよツア準優勝の服部君が制した



◀田中氏の新曲は『ぷよ4の……!?』という話も出た

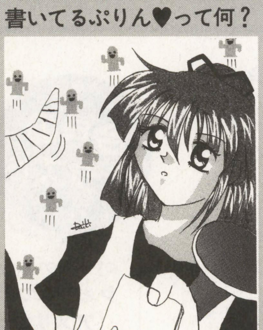
## 投稿微増，まだ送れ！「みんなでぷよぷよ」

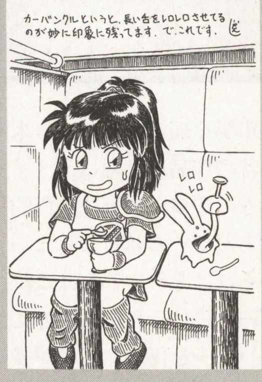
AJPA杯，終わりました。規模は小さくなりましたが，イベントとしては成功だったと思いますね。ぷよがブレイクする寸前のころの雰囲気が，なんとなくうれしかったです。3～4歳の姉弟が，勝負がつくたびに歓声をあげて拍手してたのが，とても印象的でした。うんうん。

さて，上でもふれましたが，テイチクから「ぷよぷよ通DX.」が発売されます。田中氏いわく「ストレートなぷよソングです。151匹には負けません（笑）」というラップ調の新曲は必聴です。

▲【福島県安達郡・葵　鉤菜】今月はお初のかた特集。夏，終わっちゃったね……

▼【滋賀県大津市・大樹】聞きこみでしょーか。裏に書いてるぷりん♥って何？





▲【埼玉県川口市・もんじ】これはありそう。いや，絶対やってるにちがいない

▼【高知市・Cocofille】こちらこそよろしくです。家で練習するのがベスト！

▲【埼玉県富士見市・あるむ】根強い人気のハーピー。あ，今月女性キャラ特集だ



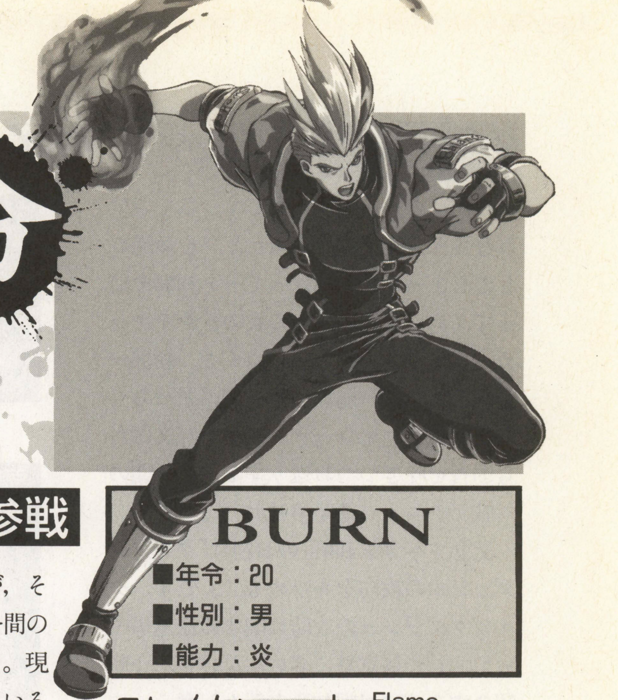
■投稿のあて先：〒141-8751　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷー」係
※このゲームに関する問い合わせ先：㈱コンパイル（☎0829-54-3883）

# サイキックフォース2012（仮）命

PSYCHIC FORCE

■発売元：タイトー
■DATA
アーケード版：稼働中

文／八巻将之



## タイムリリース　その3　爆炎の戦士　バーン参戦

新生ノアのキース，軍サイキッカー部隊のウォンにつづいて，今度は前作の主人公バーンが，第3勢力のサイキッカーとして『PF2012』の世界に参戦だ。

新技はバーストエンドとノヴァフレアのふたつ。前者は結界をはさめば連続技として，後者は発動後の強ショット（ノヴァフレアショット）が遠距離時のケンセイとして活用できる。従来の戦法に織りまぜて，うまく使用していきたい。

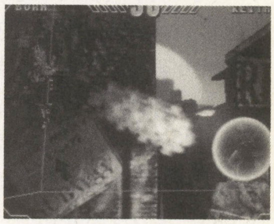
さて，バーンの登場で計13人のサイキッカーが使用可能になったワケだが，そろそろ対2P戦におけるキャラクター間の有利不利が見えてきたころだと思う。現在，筆者のまわりで最強と目されているのが，時間使いウォン。高い攻撃力を持つ戒めの洗礼，連続技のダメージ軽減に役立つ虚空の幻影，そして完全な世界など，直接勝ちに結びつく超能力技を多く持っていることが，そのおもな理由のようだ。はたして最強はウォンなのか!?　読者のみなさんの情報求ム，ですっ！

### BURN

■年令：20
■性別：男
■能力：炎

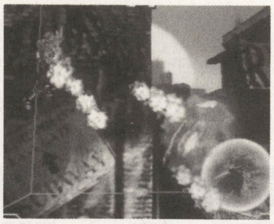
### フレイムシュート Flame Shoot

おなじみの飛び道具。巨大な火球を撃ち出して相手を攻撃する。弱→強or弱→弱→強のコンボから連続技として使用可能。



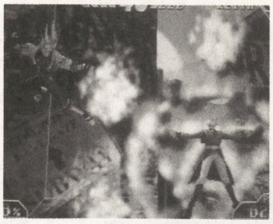
### エクスプローダー Exploder

小型の火球を連続射出。レジーナのスパークレインと比べて，攻撃範囲の横幅がわずかにせまい。方向撃ちわけ可能。



### トライアングルヒート Triangle Heat

巨大な炎の紋章を投げつけ，食らった相手を一定時間拘束する。弱→強or弱→弱→強のコンボから連続技として使用可能。

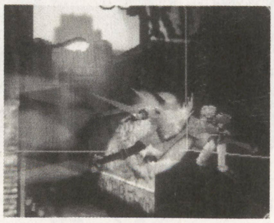


### ノヴァフレア Nova Flare

攻撃補助系の新技。一定時間（バーンの右手に炎が灯っているあいだ），専用の強ショットを無制限に放てるようになる。

### バーニングトレイル Burning Trail

炎の障壁をまとって突進する，前作からの継承技。食らった相手を結界端まで押し運び，爆発とともにダメージを与える。

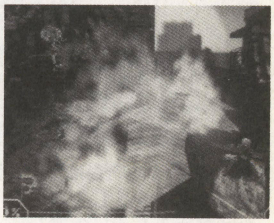


### バーストエンド Burst End

肩口から出現させた巨大な手で相手をにぎりこむ。つかみ技ではないので，ノーマルガード中の相手にキメることはできない。

### ゴッドフェニックス God Phoenix

巨大な火の鳥を形成・射出。攻撃判定の発生が速く，相手のクイックダッシュ攻撃に対する迎撃技としても活用できる。



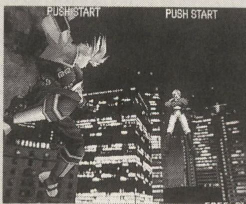
### ■バーン超能力技一覧

| 名　称 | コ　マ　ン　ド | 消費サイコゲージ量 |
|---|---|---|
| フレイムシュート | 強or→→＋強 | 30% |
| エクスプローダー | ←→＋弱 | 40% |
| トライアングルヒート | ←↓→＋強（爆発：拘束中に←↓→＋強） | 40%（爆発：0%） |
| ノヴァフレア | ←→→＋弱 | 0%（※） |
| ノヴァフレアショット | ノヴァフレア発動中に強or→→＋強 | 0% |
| バーニングトレイル | →→＋弱 | 40% |
| バーストエンド | ←↓→＋弱 | 50% |
| ゴッドフェニックス | ←→→＋強 | 90% |

※発動中はサイコゲージが徐々に減少

### OPデモが変化!

下はバーンの解除日を過ぎると流れはじめるOPデモ。前作のOPデモをWOLFボード上で再現したものだ。




◀バーンとキースが夜のビル街をバックに交錯する。これぞ『PF』って感じ！

サイキッカー養成講座 その1

# クイックダッシュの攻防をキワめる！

こんにちわッス。八巻です。さてさてみなさん，充実した対戦ライフをお過ごしでしょーか？　僕はってーと刹那を使って，あいかわらず街の女の子サイキッカーにイジメられる毎日。くぅ，刹那が弱いのか，僕が弱いのか……（どっちもという説あり）。コーナー担当者が文頭から弱音を吐きつつお送りする前代未聞の対戦テクニック講座第1回です。

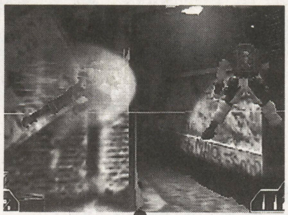
記念すべき第1回目のお題は「クイックダッシュの攻防をキワめる！」です。クイックダッシュの攻防に関する注意事項って，じつは意外に多いんだけど，今回紹介するのは対戦初心者さんが食らいやすい択一攻撃（右上の連続写真を参照のこと）の対処法。「バリアブレイクは無視して残りをバリアガードする」。街でよく見かける対処法のひとつだけど，これをくり返しているだけじゃラチがあかないのは先月説明したとおりだ。

では，どうするか？

まずは対処法①から紹介していこう。この対処法は，つかみ技の有効範囲が極端にせまいことを利用したもの。実際に試してみればわかると思うが，つかみ技がヒットする間合いというのは非常にせまく，密着状態から少し後退するだけで回避できてしまうのだ。つかみ技以外の攻撃はノーマルガードで問題なく防御できるし，場合によってはそこから反撃に転じることもできる。結界端で使用できない（後方に下がれないため）という欠点をのぞけば，かなり有効な対処法なので，必ずマスターしておきたい。

対処法②はスライドダッシュの無敵時間を利用するもの。これは単純に，相手がクイックダッシュで突っこんできたところをスライドダッシュで回避すればいい。注意しなければならないのは，十分相手を引きつけたうえでスライドダッシュを実行するという点。引きつけがアマいと無敵時間が切れてしまい，各種攻撃を食らってしまうことになる。

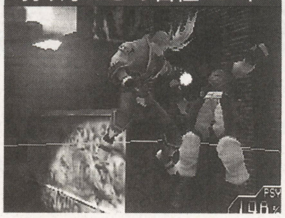
以上が有効と思われる対処法だ。これらが絶対ってワケじゃないけど，覚えておいて損はないハズ。各自の戦法に取り入れて，うまく活用してほしい。



## クイッックダッシュからの選択肢

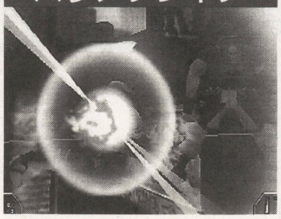
クイックダッシュからの選択肢は以下のとおり。「弱攻撃からの〜」はどちらのガードでも防御できるので，基本的にはバリアブレイクorつかみ技の2択攻撃になっている。この連係を克服することが上級サイキッカーへの第1歩だ。

弱攻撃からの各種コンボ



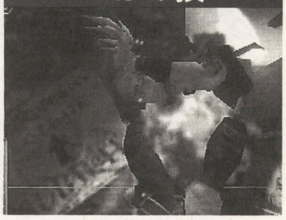
▲どちらのガードでも防御できる。なるべくならノーマルガードして反撃に転じたい

バリアブレイク



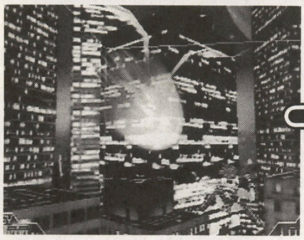
▲バリアガードを砕く特殊攻撃。ノーマルガードでのみ防御できる。防御後は反撃可能

つかみ技

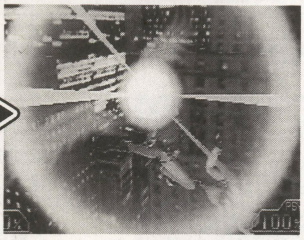


▲バリアガードでのみ防御できる。全体的にスキが小さく回避できても反撃は困難

## 対処法①少し下がってノーマルガード

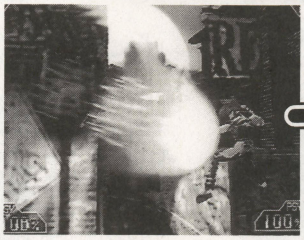


▲これくらいの距離で相手がクイックダッシュしてきたら，通常移動で少しだけ後退し……



▲ノーマルガード。つかみ技を空振りさせたところにバリアブレイク，なんて戦法もあるぞ

## 対処法②スライドダッシュ



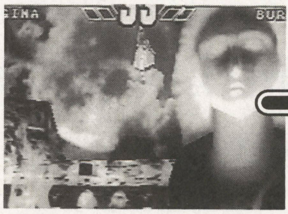
▲相手がクイックダッシュで接近してきたら，ギリギリまで引きつけてスライドダッシュ

▲無敵時間を利用して各種攻撃を回避する。すかさず超能力技やクイックダッシュ攻撃で反撃

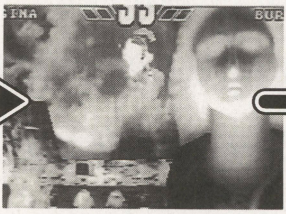
サイキッカー養成講座 その2

# 超能力技の方向撃ちわけについて

超能力技（とくに強ショット以外）を撃ちわけできないって人，意外に多いみたいです。原因として考えられるのは，「入力方法がまちがっている」「入力タイミングがズレている」のふたつ。右の連続写真を参考に，正しい入力方法をマスターしてほしい。撃ちわけできるとできないとじゃ，楽しさ段ちがいだからネ。



▲例：レジーナのスパークレイン。まずは←→＋弱を入力



▲コマンド入力後，弾射出のタイミングに合わせて……

▲撃ちたい方向＋弱を入力する。ボタンは2回押すんだョ

## 知って得する!? サイキックフォース2012　小ネタ集

**【システム編】**

・結界激突時，攻撃（各種コンボなど）ヒット時に加え，相手を一時的に拘束する超能力技をヒットさせたときも攻撃力の減算が行なわれるようになった。

・つかみ系の超能力技（ガデスのメテオブッチャー，刹那のネガティブドレインなど）を空振りしたときは，本来使用するサイコゲージの半分しか消費しない。

**◀開幕直後にメテオブッチャーを空振りしたところ。サイコゲージの残量に注目**

**【パティ編】**

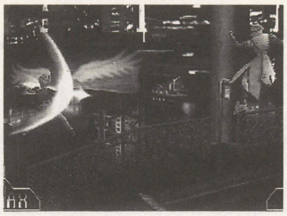
・リバースノイズの音波はリバースノイズで返すことができる。

**【カルロ編】**

・相手の直接攻撃を跳ね返すハイドロトラップは，つかみ技に対しても有効。

**【エミリオ編】**

・シャイニングアローは弓をかまえる動作で攻撃方向がバレちゃう!?



**◀矢の発射方向へ律儀に弓をかまえるエミリオ。方向撃ちわけの意味ないでしょ**

**【ガデス編】**

・ガイドブックやインストカードには記載されていないが，シェービングウォールは方向撃ちわけ（？）可能。

・結界内に設置したグラビティーブリットはグラビティー∞で吸いこめる。

**【刹那編】**

・ネガティブドレインはレバガチャ＋ボタン連打で体力吸収量が増加。

## 気になる疑問を即・解・決！ 質問コーナー 開発者様に聞けっ！

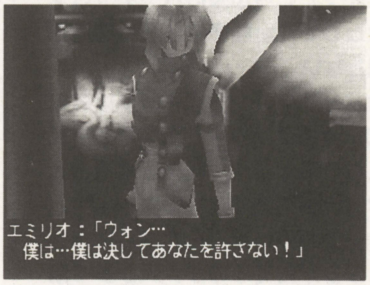
読んで字のごとく，みなさんの疑問に開発者様自らが答えてくれる夢のようなコーナーです。『サイキックフォース2012』で疑問に思うことがあったら，すぐにハガキを送りましょう（送っていただかないと，このコーナー終わっちゃいます）。今月の質問はコレッ！

**Q** 正気にもどったエミリオには専用のボイスが入ってますが，その金色の翼Ver.のエミリオを使用することはできないのですか？　せっかく声もあててあるのにストーリーモードの終盤でしか使えないのはもったいないです。あの金色の羽でまともにしゃべるエミリオを使ってみたい！

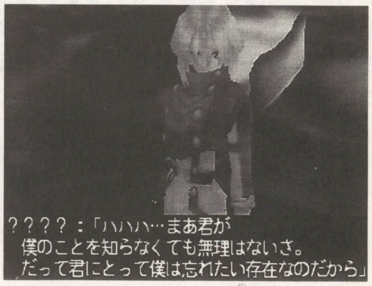
**【千葉県船橋市・奥原大介くん他多数】**

**A** ご質問いただいた「正気にもどったエミリオをプレイヤー・キャラクターとして使用できるか？」ですが，残念ながら使用できません。なぜって，単に作るのがイヤだったんで……というのはウソでして，はじめは使えるようにしようと思ってたんですけど，気がつけばマスター直前になっていて，仕様とのからみもけっこう複雑だったということもあり，泣く泣く断念しました。エミリオのファイナルエピソードに登場するCPUエミリオも同様の理由で使えません。決して見ることのできない幻の勝ち（負け）ポーズが，いくつかボードのなかに眠っています。

**【開発ディレクター・青木　洋】**




**◀金羽エミリオは使用不可……って白黒じゃワカらんっ！**




**▶白羽エミリオも使用不可。だから、白黒……（以下略）**

## サイキック イラスト コーナー

**▲【埼玉県本庄市・MINO】シルフィードダンス中？　笑顔がまぶしいウェンディーです**

**▼【京都市山科区・内野鶏】刹那のイラストって少ないんですよ。なんでかなぁ？**

**▲【三重県鈴鹿市・佐倉ユキト】このイラスト，タテ描きだよね？　応援アリガトッ！**

### サイキッカーのひとりごと

チョット前のファイナルステージでほのめかした『PF2012』基板購入計画。思い切って実行しました。おかげで懐（ふところ）スッカラカン。対戦仲間は仕事が忙しくて，なかなか集まれず，買った基板はもっぱら記事作成用に大活躍なんていう，かな～り救えない毎日を送ってます。

そうそう，読プレの件ですが，一番人気はAのプロモビデオでした。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。それから，岐阜県の柴田真希さん。貴重なご意見，どうもありがとう。これからも気になる点があったら，ドンドン指摘してくださいっ！　では。

特別寄稿 アーケード・ゲーム『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』奮戦記

## “バーチャロンのメッカ”

# 新宿スポーツランド西口店

Reported by アミューズメントラボ“第三文化”

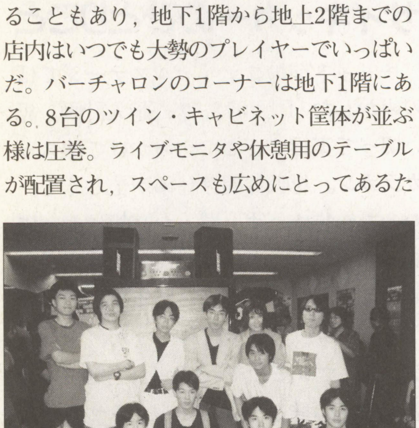
**『電脳戦機バーチャロン』の実力者が集まることで全国的に有名なのが，東京・西新宿の「新宿スポーツランド西口店」(東京都新宿区西新宿1-12-5，通称・西スポ)だ。**

**コミュニケーション・ノートやライブモニタを各所に用意し，さまざまなゲーム大会を開催するなど対戦ゲームが盛んなゲーム・センターとしても知られる。西スポは，先月号でレポートした西日本の「アビオン」と並ぶ東のバーチャロンのメッカとして，全国各地からの遠征者が後を絶たない。**

**前回のバーチャロン全国大会では3位のE.K.D，4位のサカタと西スポの常連が上位入りを果たした。西スポ常連のスタイルは“大会に勝つためのプレイ”というイメージが強いが，それならばなぜ西スポばかりが勝てるのか。人が多く集まる新宿で磨きをかけているという立地条件の良さもあるのだろうが，なによりも常連達の勝負に対するシビアな考えかたに要因がありそうだ。**

### いち早くバーチャロン大会を開催。有名プレイヤーの拠点となる

西新宿はディスカウント・ショップが安売り競争でしのぎを削る繁華街で，通行人の数も多い。西スポはそんな西新宿に立地していることもあり，地下1階から地上2階までの店内はいつでも大勢のプレイヤーでいっぱいだ。バーチャロンのコーナーは地下1階にある。8台のツイン・キャビネット筐体が並ぶ様は圧巻。ライブモニタや休憩用のテーブルが配置され，スペースも広めにとってあるため快適にプレイできる環境が特徴だ。バーチャロン・コーナーの片隅にコミュニケーション・ノートが置かれている一角があり，頻繁に情報交換が行なわれている。壁には大会の告知や結果，大会のスナップ写真が貼られていた。


▲バーチャロン東の聖地“西スポ”常連の面々

西スポにバーチャロンのプレイヤーが集まりだしたのは2年半前ぐらいから。東京都内のゲーム・センターの中でも早い時期から店主催でバーチャロンの大会が開かれていたため，プレイヤー達が西スポを目ざしはじめた。また,とある有名プレイヤーの拠点だったということも西スポに人が集まる要因のひとつになっていたようだ。より強いプレイヤーと対戦したいから，強いプレイヤーがたくさん集まる店へ行く。それが西スポに人が集まってきた直接の原因だろう。E.K.Dは「(前作の頃から) 西スポの大会はレベルが高かった」と話す。

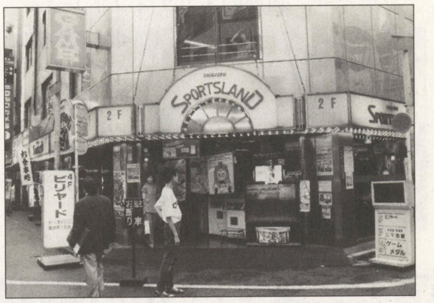
バーチャロンはゲーム・システムが特殊なので，プレイヤー層が絞られている面があり，あちこちに人が集まっていたわけではなかったようだ。古くからの常連の地場衛は「他のゲーム・センターにはあまり集まらなかった」と当時を振り返る。

### 常連のなかでもレベルの高い“ドルドレイ組”

西スポが主催する大会は前作の頃から月1回ペースで開かれており，多いときには月3回も大会がある。大会があれば人も集まってくるし，顔を合わせていればうちとけてくるようになる。3on3の大会でチームを組んだりしているうちに仲がよくなる，というケースもあったという。

西スポの常連達の中でも特にレベルが高いのは，“ドルドレイ組”という集団だ。現在組員は30人ほどで，連日のように西スポに集まっては技に磨きをかけている。ドルドレイ組は，東京近郊の学生街として知られる江古田を拠点にプレイしていたプレイヤーの集まり“江古田組”が母体となっていて，『オラトリオ・タングラム』が登場した頃に今の名前に変わった。

大会で優勝したプレイヤーがドルドレイ組の組長として代表者になるというしくみを取り，現在の組長はGHOST-4が務めている。ドルドレイ組のメンバーが関東の大会で勝ちはじめると，パソコン通信上に情報が流れて名前が知られるようになった。100人以上の参加者が集まった新宿ジョイポリスの大会ではメンバーのGHOST-4が優勝し，現組長に就任したといういきさつがある。メンバーは高校生から20歳前後に集中している。



▲ここが東京・新宿スポーツランド西口店。通称・西スポだ

### 攻略法などの新しい情報を得るため他のプレイヤーと交流

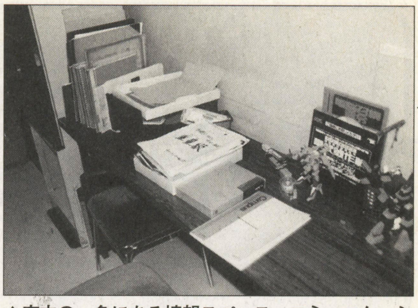
バーチャロンというゲームを媒介に人が集まり，交流が生まれてくるのは，やはり特殊なゲーム・システムを採用しているからだろう。「格闘ゲームをやっていると勝負感がつくのでいろいろなゲームをやるが，バーチャロンは他のゲームとはちがう」(DOI-2)。「今までの格闘ゲームで通用していたことがバーチャロンにはない」(GHOST-4)。「操作性がちがうし，考えかたもちがう」(B.F.K.) と常連達はバーチャロンと他のゲームとのちがいを指摘する。

しかし強くなるにはゲームをやり込むというだけではなく，攻略法などの情報がプレイに大きく左右しているという。GHOST-4は「バーチャロン (前作) の頃から，情報によって (プレイヤーが) 強くなったり弱くなったりしていた」と指摘する。従来の格闘ゲームとは一線を画したバーチャロンが登場したとき，プレイヤー達がまず行なったことは，バーチャロンという“新しいゲーム・システム”の攻略法を見つけることだった。

「3Dにおける約束ごとを見つけることで強くなっていった」(GHOST-4)。その情報

▲西スポ店内のオラタンのコーナー。真剣な表情での対戦が1日中続いている。自分の腕をみがきに！情報を得に！一度のぞいてみよう

▲店内には大型プロジェクタが設置され，対戦のようすが多くのプレイヤーの目に止まるような工夫がなされている



▲店内の一角にある情報スペース。コミュニケーション・ノートや技表，対戦のテクニック集など，攻略に欠かせない情報がたくさん

を得るためには他のプレイヤーとの交流が不可欠だ。だから人が集まるところを目指してさらに人が集まってくるのだ。「やることが多いからたくさんの人がいたほうがいい」(GHOST-4)

## インターネットやパソ通も情報交換の大きな手段

ひとりで攻略するよりも，複数で攻略したほうが多様なパターンを見つけだすことができる。時には他店の情報を得ることも必要となってくる。バーチャロンの情報交換に大きな役割を果たしているのが，地場が主催するホームページだろう。東京近辺のゲーム・センターが主催する大会情報からバーチャロンの攻略法，全国大会の情報，口コミ情報が集まる掲示板など，バーチャロンに関する草の根情報の集大成といった感じで，バーチャロンの対戦に関する情報を得ようというときにはとても便利だ。訪問者が多いバーチャロンのホームページはいくつかあるが，地場のホームページもそのひとつに挙げられる。前作の時代から，プレイヤー間の情報交換にパソコン通信やインターネットは不可欠となっているようだ。

西スポを核に人と情報が集まるため，必然的に西スポ常連のプレイヤーのレベルが上がる。アビオンの常連も指摘するが，ひとつのプレイ・スタイルに凝り固まらないようにするには多くの対戦経験が不可欠であり，より上達するには広い交流が必要となる。人が多ければスタイルの種類や情報も増え，同時に対戦の環境も向上する。大勢の人が集まる東京が，地方に比べてそれだけ有利であることも否定できない。

## 負けないプレイ・スタイルを生んだ“ドルドレイ組”

西スポ，特にドルドレイ組は東日本の大会ではほとんど無敵の状態を誇っている。あまりの強さに心中穏やかではないプレイヤーも多いかもしれない。彼らは“攻撃をよけて，当てる”という動作を究極なまでに高めているため，西スポ内でも相手の攻撃が当たらずドロー（引き分け）になる対戦が頻発しているという。「大会に出るからには最後までプレイしたい，最後までプレイするには勝つしかない」という単純な公式から，負けないプレイ・スタイルというものが生まれてきた。そのような戦いかたをしてこなかったプレイヤーの目には彼らのスタイルが異常と映るかもしれない。しかし人間同士が対戦する以上，技を高めた者同士がお互い牽制しあうという状況は必ず発生する。スポーツや剣士の勝負も同様だ。それでも勝とうとするか，あきらめるかのちがいが勝敗に表れる。

厳格なまでに勝ちを求めるドルドレイ組のプレイヤー達。ある意味で，格闘ゲームというジャンルが生んだビデオゲーム・プレイヤーの一形態かもしれない。ALEXは「バーチャロンがつまらない時期もあったが，自分でおもしろいようにしていった」と話す。“逃げ”への対処法は必ず存在し「それを探すのも楽しみのひとつ」とも指摘する。「お互いに駆け引きしていると感じられれば楽しい」(地場)「技の組み合わせかたで勝ち負けが決まってくる。CPUや身内とやっていてはわからないところもある」(GHOST-4) との指摘が，彼らの行動に反映する。

## 大阪・アビオンと交流を持ち，訪問を繰り返す

スポーツランドは西口店の他にも，新宿界隈に本館・別館，中央口店の3店舗がある。その4店舗が合同で新宿スポーツランド杯という大会を開いていて，すでに第3回まで開催されている。第3回の優勝者は満天堂64，OSC，みたすきによる魔界村チームだった。結果はスポーツランドのホームページで見ることができる。店側もゲームを盛り上げようといろいろな工夫をしているのだ。

また西スポの常連は大阪・アビオンの常連達と交流があり，お互いのスタイルを見るために訪問を繰り返している。発端は一昨年の冬，大阪からアビオンの常連である学生ドルカスと兜海老が西スポに遠征してきたことにはじまる。西スポ常連の海江田四郎，みたすきなどとプレイしお互いの強さを認め合い，徹夜でゲームをしているうちに仲良くなったという。その後，西スポ常連も大阪へ遠征に行き，お互いのスタイルに感銘を受けた。

今年の7月にも西スポ常連が2回ほど大阪に遠征している。そのとき，アビオンのプレイを撮影したビデオが東京に持ち帰られ，西スポの常連達は映像をもとにアビオンを徹底研究した。DOI-2は九州のプレイヤーと仲がよく，8月上旬には遠征にも出かけた。

プレイ・スタイルの差こそあれ，言えることは，バーチャロンというゲームを媒介に仲間が集まってくるということだろう。西スポの常連がお互いに顔を合わせる知り合いが100人ほどいるというから，その交友の広さがうかがえる。「毎日がOFF会的」(地場) という今日の状況を作り出すきっかけとなったのがバーチャロンだし，ゲームをプレイする以上に日常がエキサイティングだ。

### ベーマガお薦め バーチャロン関連ホームページ

本文で紹介したホームページはどれもバーチャロンをより深く味わうための最高のテキストとなる。興味のある人は一度覗いてみよう。きっとワンランク上のプレイヤーになるためのヒントが見つかるはずだ。

**・地場衛さんのページ**
http://www2.tky.3web.ne.jp/˜tuxedo/Von/index.html
西スポの常連，地場衛さんのページ。圧倒的にくわしい機体解説と豊富なリンク集が魅力。バーチャロンをやるなら一度は見に行きたいページ。

**・西スポの（スポーツランド3店の）ページ**
http://spolan.com/
今回紹介した新宿スポーツランド本館，中央口店，西口店＝西スポのページ。大会の結果が写真入りで紹介してある。次回の大会告知もあるので要チェック！

**・高井英和さんのページ**
http://www2p.meshnet.or.jp/˜levin/2JZ-GTE/VO_main.htm
アビオンを主戦場とする高井英和さんのページ。アビオンの情報がくわしく載っている。掲示板も情報が多くとても役立つ。アビオンでの対戦日記もある。

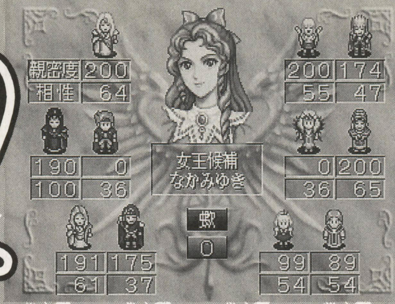
**・α-ルファーさんのページ**
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/4461/
大阪・アビオンの常連α-ルファーさんのページ。超一流のサイファー乗りのα-ルファさんがサイファについてくわしく解説。掲示板も攻略中心で役立つ。

**・うぃすさんのホームページ**
http://www2f.biglobe.ne.jp/˜k-wis/vo2/
金沢にある「扇が丘レジャーセンター」の常連うぃすさんのホームページ。「一つの掲示板をみんなで使おう！という無謀なプロジェクト」(byうぃす) という「共有掲示板」が目玉。全国のバーチャロンパイロットと友達になれるページ。

アタシを信じて¥コレ買って♥

# アンジェリーク デュエット

■発売元：光栄
■対応機種：セガサターン
　　　　　　プレイステーション




女王候補：仲　みゆき

「アタコレ」での『アンジェリーク』のオススメは，これで3回目になりますね。思えば，どうしてもこの作品の良さをみなさんに知っていただきたいと，もくろんではじめたコーナーでしたっけ。コレって，大出氏の「とこぷー」に負けないくらいしつこいかしらね。ええ。……ということで，本題へまいりましょう。

このゲームは，ライバルと競いながら，自分の大陸を育てあげ，新たな宇宙の女王となるか，守護聖様との恋愛を成就させるかという2とおりの目的があるSLG。今回でシリーズ5作目となる『アンジェリーク　デュエット』は，SFC版で発売された『アンジェリーク』をベースに，大幅に改良，そしてボリューム・アップがほどこされた作品。で，その改良点がハンパではないんですよ。今まで，さんざんに遊び倒していようが，十分にドキドキしてしまうんですもの。ライバルのロザリアでのプレイが可能になったり，守護聖様との手紙のやりとりができたり，デートスポットが広がったりなどなど。SFC版のグラフィックが一番気に入っていた私のような者には，その絵をベースにていねいに描きおこされているところなど，とくにうれしかったですね。

それでは，今回は少し趣向を変えて，私の『デュエット』体験（ロザリア版）をドキュメント風に紹介し，お別れいたしましょう。

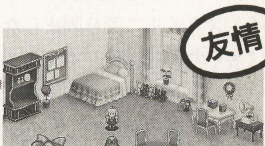
## 女王試験記録～育成編

**初日（月）**：今日から女王候補としての日々がはじまるのね。まずは，大陸を育成しなくては。ピンナップ・ボードで民の望みを確認したところ，光を一番多く欲しているようす。それでは，ジュリアス様のお力を送ることにしましょう。
**6日（土）**：土の曜日は大陸を訪問して，何の力が望まれているか神官に直接聞いてみなくては。今度はクラヴィス様のお力。私の育てる「ベントスタッフ」には，安らぎが必要なのね。
**7日（日）**：はじめての日の曜日。どなたかとご一緒したいですわねぇ。……あら，アンジェリークったら，オリヴィエ様と！　先を越されてしまったわ。あの子ったら，大陸の育成はおろそかにしているくせに，あきれること。まあ，いいわ。いちばん相性の良いクラヴィス様を，湖にでもお誘いしましょう。
**25日（木）**：もうすぐ，定期審査だわ。ここで，あの子との差をもっと広げておかなくては。今日はルヴァ様とマルセル様のお力を少しずつ送って，一気に2個の建物を建ててみせますわ。これで完璧よ！
**26日（金）**：えっ，どういうことなの！アンジェリークったら，妨害工作にでたわ。私がせっかく建てたジュリアス様の建物があっ……！　崩壊……。
**27日（土）**：今日は28日に一度の定期審査の日。しょうがないから，あの子も誘って行きましょう。本日の審査対象は大陸の建物数なのね。結果は3対0で私の勝ち。まっ，当然ね。でも，試験はまだはじまったばかり，絶対アンジェリークになんて負けないわよ。**（つ・づ・く？）**

## 恋愛　全部紹介できなくてごめんなさい

部屋を訪問してくださった守護聖様にお飲物をお出しできたり，外のデートで「帰りたくない」とダダをこねまくると，守護聖様が特別の場所へ連れて行ってくださるなど，さらに乙女心を揺さぶる要素があふれています。ときには，落とし物を届けて感謝されることもありましてよ。

友情




▲真の女王候補たる者，ライバルとの友情だっておろそかにはいたしません

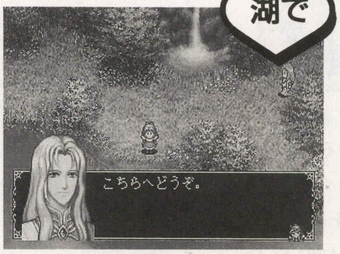
部屋で

▲ひとつのお話につき，4回までちがう内容がうかがえることも

公園で

▲夜中に突然，お誘いを受けることだってあります

湖で




▲ちょっとした記念の日には，秘密のスポットへお連れくださる♥

育生

▶大陸の民たちから思わぬプレゼントも

※このゲームに関する問い合わせ先：（株）光栄（☎045-561-6861）

# 読者の意見

# ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。今年の夏は非常に蒸し暑かったので，肩ぐらいまで伸ばしていた髪を，思いきってバッサリと切ってみました。しかし，涼しくはなったものの，3日くらいで早くもいまの髪型に飽きてしまいました（笑）。たぶん，あと1年は髪を切ることはないでしょうねぇ。

先々月号から募集していた夏休みの宿題のゲーム感想文ですが，宿題提出の受付は8月31日をもって締め切りました。来月号で大々的に発表するつもりですので，楽しみに待っててください。なお，通常の読者間レビューのほうは，引きつづき募集しています。

今月のタイトル・イラストは，**岡山市・BLUE HAWKさん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホンです。

## GM　ゲーム・ミュージックを聴こう！

RPGのイベントの感動をより強めるために，対戦格闘ゲームで白熱した臨場感を出すために，といったように，ゲームをプレイしていくうえで，ゲーム音楽（以下GM）は欠かせないものです。とくにこれはシリーズものに言えることですが，1と2，2と3を見たときに，世界観がまったく変わってしまっている場合があります。でも，そのなかでたとえば『ドラクエ』のメインテーマ，『FF』の勝利の音楽，『ストZERO2』の旧作のリアレンジ・バージョンの曲などを聴いたときに，「おおっ」というちょっとした感動や，安心感をおぼえるときがありませんか？

ゲームをやっているとき以外にGMを聴くときも，これと似た感動を受けることがあります。僕はGMのCDを聴くのが大好きです。友人がよく，「ゲーム中に聴くことができるのに」と言います。たしかに，ゲーム中にも音楽を聴くことはできますが，ゲームを離れたところでGMを聴くことで，ゲームのプレイ中とはちがった感動を受けることができると思います。僕は，とくにゲーム中に使われた曲のアレンジ・バージョンや，フル・オーケストラ・バージョンを聴いたときに，鳥肌が立つくらい感動することがよくあります（なかでも，『ドラクエII』のフィールドのテーマを，ロンドンフィルがフル・オーケストラでやってくれたときには，涙が出そうになった）。

そんなわけで，ゲームをやっていないときでも，音楽をとおして，感動を味わってみてはいかがですか？　メーカーさんも，単にGMのオリジナル・バージョンのCDを出すだけじゃなく，アレンジ・バージョンやフル・オーケストラ・バージョンのCDを，もっといっぱい出してほしいと思います。

**【静岡市・Dragon-Half18歳】**

**■山田**：私も昔，細野晴臣による『ドルアーガの塔』のオーケストラ風アレンジを聴き，感動した記憶があります。ゲームの世界の一部であるGM，その世界をさらに広げてくれるアレンジに出会えると，幸せになれますよね。

## 乱入　対戦プレイはしたくないのに……

ひさしぶりにゲーム・センターへ行って，『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』をやっていたのです。ひとりでプレイしたかったのですが，乱入されました。家庭用コントローラに慣れてしまった身体にとって，ツインスティックはあまりにも酷。結果は惨敗です。ヘタだというのはプレイを見ればわかるのに，弱い者いじめがそんなに楽しいか!?……と思ったのですが，乱入する側にしてみれば負けたくないのでしょう。勝てそうな相手と戦う，というのもわからなくはないのですが……。

対戦ゲームをひとりでプレイしたい者にとっては，最近のゲーム・センターは肩身のせまい場所となったようです。どうか，愛のある対戦を!!

**【愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ？歳】**

## 読者間レビュー　『サンダーフォースV』（PS／テクノソフト）

そこのあなた，シューティング・ゲームは好きですか？　え？　そんな横文字は知らん？　この腐（中略）ナニ？　大好き？　とくに横？　いまどき，化石みたいな人だね。あんた，すばらしいよ。

てなわけで，「あたし，最近プレステで遊んでるの」「え！　じ，じゃあシューティング・ゲーム遊ぶ？」「はぁ？」「なんでもないよ。それより『パラッパ』っておもしろいよね」と言って自分の腹をかっさばいている孤独なシューターたち（Including：勝又弓雄）へ，この『サンダーフォースV』を捧げます。

サターン版のほうは，残念ながら売ってるのすら見たことない。よって『サンダーフォースV』にふれるのは，これがはじめて。いやー，それにしてもスゴいわ，このゲーム。処理速度を犠牲にしてまで“緻密に作りこまれた映像”を遊び手に鑑賞させることにこだわったのが『Gダライアス』ならば，インパクトのある演出をやたらめったら歯切れ良くならべて遊び手を圧倒させるのが『サンダーフォースV』なんじゃないだろうか。音楽にたとえると，前者は「機械化改造手術をほどこされたクラシック」，後者は「ハードロックが混じったテクノ」と言ったところだろう。

ゲーム内容のほうはどうかというと，これが演出以上にいい。それぞれ一長一短の武器を場所に応じて使わせる戦略性，いろいろな攻略パターンを試せる自由度，つねに反射神経を要求させるテンションの高さ，グラフィックとほぼ100%合っているSE（効果音）……。もっともうれしかったのは，難易度のバランスが非常に良くなったことだった。前作・前々作などは，努力してもどーにもならなかった局面が多かったのに対し，今作は努力さえすれば確実に最後まで進めるようになっている。つまり，値段分ちゃんと遊ばせてくれるってことだ。ただ，初心者にはキツすぎるので，そのあたり覚悟しておくように。

回をかさねるごとに悲惨になっていくのがシリーズものの宿命……かどうかは知らないが，『サンダーフォースV』はまちがいなく良い方向へ進化したのではないかと思う。ロクなシューティングのないPSにおいて，これは文句なしに最上級のデキなので，孤独なシューター（&サターン版持っていない人）には自信を持ってオススメする!!

**【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】**

# タイトル横と最終ページ用のイラスト投稿も大募集中です。かならず横向きでお願いします。

リズムに乗ってボタンを叩くおもしろさについて

ここ最近、新しくておもしろいゲームとして、「リズムに乗る」事がメインのゲームがあります。例としてあげるなら、「パラッパ」や「バストアムーブ」「ビートマニア」のようなゲームです。そして、これらのゲームはかなり人気があります。この理由は何なのでしょう？

結論から言ってしまうと「初心者にも取っつきやすいから」ということでしょう。最初のうちは簡単なのです。リズムに乗る事が苦手な人でも、数回やれば十分コツはつかめるはずです。「パラッパ」のCMにあったように、お年寄りでもしっかり楽しめるはずです。

そして、先の面へ進んでいくと適度に難しくなっていきます。テンポが速くなったり、ボタンを押す回数が増えて複雑になったりと、初心者用から上級者用へのバランスが見事に調節されています。

他にも、ボタン入力を成功させた時のゲームの効果がおもしろいことも挙げられます。「パラッパ」や「バストアムーブ」なら、キャラクターが見事に踊ってくれますし、「ビートマニア」は大音量で演奏が鳴り響きます。特に後者は、間違った音もゲーセン中に鳴り響きますので、間違いなく必死になることでしょう（笑）。

さて、いろいろと書きましたが、やっぱり最後は「ノリでしょ、ノリ」なわけです（笑）。軽快なリズムに乗ってゲームをすると、ストレス解消にもなります。リズムに乗る心地よさをまだ知らない人は、これらの作品をプレイすることをぜひオススメします。

そうそう、「ビートマニア」はボタンに熱中するあまり、その姿がかっこわるくなりがちです（笑）。気をつけましょう。

98/07/25

福島県いわき市　新谷剛史（18）

祝一周年！　URL　http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/

E-mail : t_nitani@ma2.justnet.ne.jp

**リズム**

ノリノリでボタンをたたくのは楽しい！

▲【福島県いわき市・新谷剛史18歳】……■山田：『ビートマニア』は，個人的にも大ハヤリ中です。こういったゲームは，友だちやギャラリーなど人に見られるプレッシャも，ゲーム性に加味されているのがミソですね

## これからの次世代機に希望するもの

ついにセガから１２８ビットのコンシューマ・マシン「DREAM　CAST」が発表されました。１２８ビットは，今までのコンシューマ機は勿論のこと，パソコンでもその域には達していない快挙と言えるでしょう。しかし，この「DREAM　CAST」が主流になるのかどうかは，ソフト次第と言ったところです。いくらハードの性能が優れていても，ソフトがつまらなければ意味が無い。まさに「山高きが故に貴からず」と言う訳ですから。とにかく「DREAM　CAST」は，今後が楽しみな次世代機です。

で，もしソニーが１２８ビットの新型プレイステーションを開発するとしたら（すでに開発しているかも知れないが），メモリ容量が増えたり，グラフィック及びサウンド機能など様々な面でパワーアップしているかも知れません。それならCD－ROMドライブで，こんな機能を搭載してみてはいかがでしょうか？

（１）．DVD－ROM対応

（２）．x倍速ドライブ

（３）．CD－RW対応

まず（１）のDVD－ROMは，皆さんもご存じのように片面でもCD－ROMの約７倍の大容量ですから，スクウェアの「FFⅦ」などのようにディスク数枚を使用するゲームもこれ１枚でOKなわけです。それにこんなゲームは今のところ無いかも知れないが（セガサターンのソフトにはあるかも？），ポリゴンやビジュアル・アニメーションを頻繁に使う上に，数枚のCD－ROMをゲーム中にわざわざ入れ替えることを必要とする，自由度の高いAVGやRPG，SLGなどのようなソフトは，これ１枚で充分なのです。

そして（２）のx倍速ドライブについては，ゲーム中のデータアクセスが速くなることによって，ゲーム展開がスピーディに行えることと，そのソフトが立ち上がるまでにかかる時間の短縮によってプレイヤーのストレス値を和らげる効果もあるわけです。最近のパソコン用CD－ROMドライブは２０～３０倍速が主流となっていますが，ゲーム機の場合は４～６倍速で充分でしょう。

また（３）のCD－RW対応については，６月号の元M中のコンピュータウィルスさんが提案された，「ニンテンドウパワーのようにソフトの書き換えをする」ことも可能なので，欲しいソフトが安く買える上に，何よりも今問題視されている中古ショップの撲滅に高い効果を発揮出来ると言って良いでしょう。ちょっと話は横道にそれますが，私が中古ショップを利用するのは，新品のソフトを買って遊び，つまらなくなったらそれを売って金に換えるためではなく，既に発売終了した古いソフトを入手するためです。だから，その中古売買が禁止されたとしても，ニンテンドウパワーのようなシステムがどんどん適用されるのなら，私のように古いソフトの好きな人間にとって，ありがたいものであるわけです。しかし，CD－RWは，ドライブが高いという欠点がありますが，この場合はコンシューマ機なので読み取り専用で充分でしょう。又，コストに余裕があるならDVD－RAMを使うことも出来るわけですから（DVD－ROMよりは容量が小さくなるが，２．６GBならCD－ROM２～３枚組のソフトが，これ１枚にすっぽり入るでしょう。）。

そして忘れてはいけないのが，在来のPSハードとの互換性です。これがなければ，今までのPS用ソフトを新型ハードで楽しむことが出来ないからです（ニンテンドウパワー・システム採用の意味が無くなってしまう）。

いろいろと書きましたが，以上の仕様が実現されるかどうかは，その時になってみなければ分かりません。少なくとも私の希望としては，こういった仕様が欲しいところですが，皆さんはどう思いますか？

P．S．　４月号のホンキホンネで新谷さんの，「ソフトの値段が高いから，中古売買が増える」という意見は，ごもっともであります。ならばこの際，「ソフトの値段を安くする代わりに，PS用ソフトのように安売り（１割引や２割引など）を一切禁止する。」という制度を導入してみてはいかがでしょうか。もっともCESAやメーカー側がそれを実現したところで，中古売買を減らすことが出来るかどうかの問題になりますが…。

千葉県君津市　　P．N．　ルート１６TURBO（６月で３１歳になります）

**次世代機**

これから登場するハードに期待したいこと

▶【千葉県君津市・ルート16TURBO 31歳】……■山田：次世代機戦争はドリームキャストが先手を打ったわけですが，今後もほかのメーカーが新たなハードを発表すると思われます。ドリームキャスト以上にユーザーをおどろかせるハードは出てくるでしょうか？

【ゲームの批評について】

何度でも書きますが、ゲームは他のメディアとは根本的に異なります。最近はゲームを映画や何かのように批評することが流行っていますが、その論法ではゲームを正しく評価出来ません。

ゲームは受手の介入無くして成立しません。ならば、「介入することによって生じる面白味」と「介入のし易さ」についても言及しなければならないでしょう。すなわち、「ゲーム性」と「遊び易さ」についてです。

特に、万人の嗜好が一致する「遊び易さ」に関しては、必ず批評するべきでしょう。操作性、処理速度、システムなどがきちんと整えられていないゲームは、最後までプレイする気になれませんし、そうなればせっかく練り込んだシナリオや敵キャラなども、見てもらう機会がなくなります。

例えば、僕は某CD－ROM機の某RPGを３時間でやめたのですが、それは「ステータス画面を見るのにいちいちCD読み込みで待たされる」からでした。僕はこのゲームのゲーム性、及び作品性を語ることは出来ませんが、これだけは言えます。「遊び易さに対して全く配慮がない」と。

ゲームの批評は必ず、作品性、ゲーム性、遊び易さの三点を軸に展開されなければなりません。ゲームライターを自称する皆さん、ぜひ本物のゲームライターになってください。

**批評**

ゲームの遊びやすさも批評すべき

◀【千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード？歳】……■山田：たしかに，プレイヤー間で評価が高いゲームには，操作系やゲームの進行テンポにも気を配っているものが多いようです。読者間レビューでも，その点に注目してみるとおもしろいかも？

格闘ゲームの現状／今後の方向性

「バトルヒート」PC－FX用ソフト フルアニメーション格闘ゲーム（読者間レビュー＆提言参考ソフト）

”格闘ゲーム”としてはかなり異色な存在である「バトルヒート」。このゲームは、いわばＴＶアニメのキン肉マンやドラゴンボールの決闘シーンをそのまま画面に持ち込んだ感じで、攻撃・防御・奇襲・必殺技・挑発・・・コマンドを入力するとキャラの一つ一つの動きが逐一リアルタイムでアニメーションしながら戦いが展開していく格闘ゲーム。まずは特徴を挙げてみましたので既存の格闘ゲームとの違いを考えてみました。

①（画面に表示される）アタックサインによって相手の攻撃が事前に分かる
相手の攻撃が予測できるため防御／反撃（カウンター攻撃）態勢が容易にとれる。初心者は防御中心、熟練者はカウンター攻撃を織り交ぜ相手との駆け引き・・・など技量に応じた楽しみ方が可能。一回のバトルが二分～三分に及ぶのは当たり前➡（アニメーションによる相乗効果は言うまでもないが）コミュニケーション性が抜群。

②間合いの観念・防御の簡略化
間合いを「近・遠」の二種類と明確に区切っているため、”間合いを測る”ことに神経を使わなくても良く「防御」に関してもⅡボタンのみでほぼ対処可能➡初心者ゲーマーのウイークポイントをサポート。システムを極力簡素化して、臨場感／スピード感の増幅＝「魅せる」という要素を全面に押し出している。

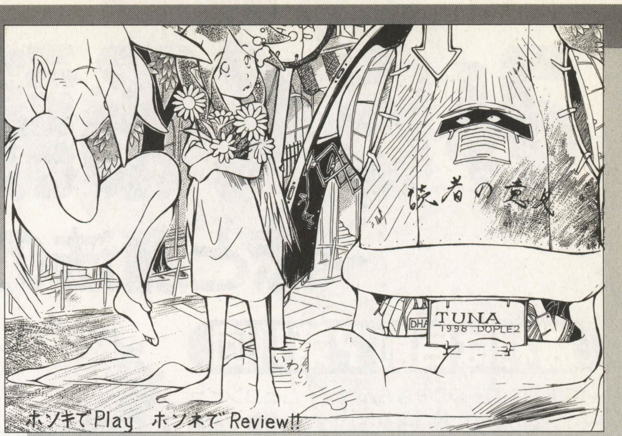
③単純明快なシステム（システムらしい特殊要素は下記にある”高速”程度である）
体力が１／４以下になると高速コマンド（説明書未掲載／攻略本を探してみよう）の発動が可能。劣勢挽回も容易な奥の手的なシステムだが、上級ＣＰＵや熟練者は「アタックサイン表示後のコンマ数秒」という条件に反応したコマンド入力（高速カウンター）を狙ってくる➡いかにキャラクターを使いこなすか？よりも、反射神経とタイミングの取り方が純粋に求められる＝「必殺技を出す技量に優れているだけでは勝てない」という要素がシビアに表現されている。

---

一般論としてだが、格闘ゲームに魅力を感じない人の一部には「システムの進歩に技量がついていかない」という技術面での要因もあるだろうが、決定的なのは”勝敗に至る経過を楽しむための方向性”が「プレイヤーの技量向上のみを主眼としたシステム改良」にのみ限定されている点だろう。この点に面白味を感じないのだと思う。しかし実際は、ストＺＥＲＯ／ＫＯＦ等（大多数のシリーズ作品）のヒットが示すように、このような傾向の作品が（現在では）最も多くのユーザーに支持されているのも事実。だが、一方で「スピード感の演出」「抜群のコミュニケーション性」・・・・・バトルヒートが実践しているシステム設計／技量に応じた楽しみ方への配慮というものも、格闘ゲームの楽しみ方・進化や発展への”方向性の一つ”であってほしいと私は思うのですが。

”登場キャラの人気＝ソフトの人気”となってしまっている現状。外観的に２Ｄ／３Ｄと違いがみられるにしろ、システム・内容・方向性に関しては結局似たような作品が多すぎるように感じる・・・そんな不満を感じたことはありませんか？。「格闘」は、まだまだ未成熟／発展性のあるジャンルだと思うので、ユーザーもソフトの製作者も”楽しみ方の方向性”を様々な角度・視点から探ってほしいと感じます。

【奈良市／スーパー陳応・２３】




▲千葉県柏市・和々草

**読者間レビュー**

『バトルヒート！』（PC-FX／ハドソン）
◀【奈良市・スーパー陳応23歳】……■山田：PC-FX初期の，格闘AVG(？)とも言うべきゲームです。いまとなっては入手がむずかしく，遊べる機会も少ないと思いますので，移植or続編を期待したいところです

## 今月の 読ホン世論調査

先月からはじまった新企画「読ホン世論調査」。先月募集したゲーム・センターに関する調査の結果は，来月号で紹介します。さて，第2回となる今月のテーマは，家庭用ゲーム機・ハード編です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①新しくゲーム機を購入するとき，どんなことを基準にしてハードを選んでいますか？（例：値段が安い，遊びたいゲームがある，発売している会社が好き，など）

②ドリームキャスト，ゲームボーイカラー，ネオジオポケットなどを含めて，これから登場する新ハードに対する要望はありますか？

③3年後（つまり21世紀初頭），どんなハードが普及していると思いますか？　また，どんなハードが普及してほしいと思いますか？

これらの設問への答えは，ハガキなどに書いても，読ホンあての投稿のスミに書くなどしてもOKです。また，全部の設問に答えなくてもかまいませんので，ドシドシお寄せください。回答は多ければ多いほどいいので，ふだん投稿しないかたでもお気軽にどうぞ。なお，今回の返答の締め切りは10月5日です。

## 読ホン募集要項

読ホンでは，通常の投稿のほかに，以下の3コーナーへの投稿も募集しています。

**①ひとくち意見・感想コーナー**

いままでも募集していました，100～300文字程度の短文による意見・感想を掲載するコーナーです。たとえば感想なら「ぼくは同感です」「私はそうは思わない」など，簡単な内容でも結構です。

**②メーカー直撃・代弁インタビュー**

読者のみなさんが，あのメーカーやあの人に言いたい，聞いてみたいと思っていることを，読ホンがかわりに意見を届け，聞いてくるというコーナーです。インタビューに行ってほしいところ（メーカーに限らず，ゲームに関わっている個人や組織でもOKです），聞いてほしいことなどを募集しています。

**③読ホン世論調査**

ベーマガ誌上を使って，さまざまな世論調査を行なうというコーナーです。ベーマガ読者に聞いてみたい，という質問・疑問や，掲載された質問事項への答えを募集しています（とくに現在は，質問・疑問のほうを大募集中です）。なお，質問事項への返答には締め切りがあるので注意してください。

また，読ホンの改造案などもまだまだ募集中です。読ホンは読者のみなさんの投稿で作られるコーナーなので，みなさんからの要望はできるかぎり反映させていきたいと思っています。どうぞご意見をお寄せください。

★　★　★

**■本コーナーへの応募方法**

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。そのさいは，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

**投稿のあて先：**

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

# みらくる読者の闘技場
## ～恋と魔法の投稿ストーリー～

### 勝利は目前？第11回

闘技場は，読者のみなさんがゲームとコンピュータ関連のおもしろいネタをハガキや封書で投稿し，全12回を争うコーナーです。掲載されると経験値がもらえ，最後にもっとも高得点だった人には，賞品が贈られます。住所・氏名，初投稿者は生年月日を書き，黒いインク（ボールペンもOK，鉛筆はダメ）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってください。締切は，9月15日必着です。

保多手　力也

最終回は3ページに納まるのかどうか今から不安。ラストってことで経験値はいつもの2倍だから，逆転のチャンスは残されてるよ！ 最後のお祭りは盛大に。ふつうのイラストなども募集中です。

片平　鍾瀛

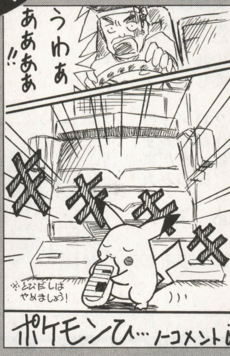
8月末に行なわれた（ハズの）6年ぶりのビッグ・イベントの予選。最初の問題は「×」と心に決めている。はたして無事人工芝を踏めるのだろうか？ かなりドキドキ（どきどきといえばポヤッチオ）。

### 金

6EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（63EXP／3位）

保多手「ひそかに背後にいるE野氏は，じつは先月号のハガキのコピーのようです」
藪良「みんな，投稿する前に自分のハガキを，ちゃんとコピーしてるか？ ダブリネタ防止や，あとあとの反省，過去の栄光にすがるときに役に立つぞ」

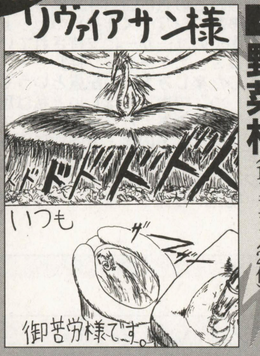
### 銀




5EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（66.1EXP／2位）

保多手「カミソリ送られてくるかも」

### 銅

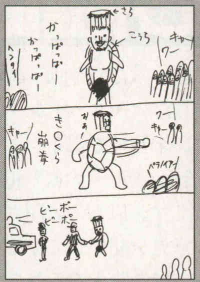



4EXP
埼玉県入間郡・野菜村（10EXP／21位）

保多手「みんな思うよね？ ねっ」

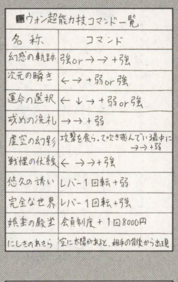
3EXP
神奈川県横浜市・伊庭廉（36EXP／9位）

3EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（63EXP／3位）

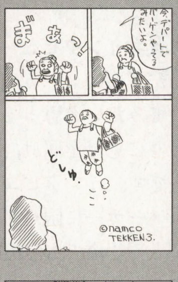


3EXP
東京都町田市・ZAXたに（3EXP／33位）

2EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（45.1EXP／6位）




2EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（63EXP／3位）



2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（66.1EXP／2位）

2EXP
富山市・新歓1005円（49.2EXP／5位）

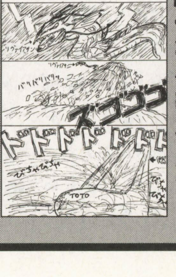
2EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（63EXP／3位）

2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（66.1EXP／2位）

2EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（68.3EXP／1位）

2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（39EXP／8位）

2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（66.1EXP／2位）




2EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（68.3EXP／1位）

## 言葉(ロゴス)は神なりき

2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆(56EXP/4位)

小さな親切
豪鬼なお世話
by みるぷ～☆

藪良「ペンネーム変更を許されず某誌の2,000ガバスをもらいそこねた男がここに……ぷぷ」

♥パティのあの髪のなかって納豆がつまってるんじゃないですか?
京都府乙訓郡・コブキン
(26EXP/12位)

♥従弟たちに『スーパーマリオブラザーズ』をやらせたら，見事に最初のクリボーで1ミスしてみせた。
東京都大田区・正木 柾
(12EXP/18位)
片平「じゃあ，初代『マリオブラザーズ』もやらせるのだ。きっとカメのコウラを踏もうとして1ミスすることだろう」

♥PS『ザ・ドラッグストア』裏モード。店内全部栄養ドリンク。店員ムキムキ，店長まっちょめん。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(45.1EXP/6位)

♥スクウェアが『ビートマニア』を出したら，曲はみんなチョコボになるんだろうな。サンバ，マンボ，テクノ，フィドル，シンコペーション……e.t.c.
千葉県佐倉市・加藤義啓
(68.3EXP/1位)

♥『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』のタングラムが『ゼクセクス』のフリントに見える今日このごろ。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(56EXP/4位)

♥PS版『弟切草』はグラフィックが強化。風呂場で出会う女の子2人が今から楽しみだ。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(68.3EXP/1位)
片平「そんなグラフィック，なかったでしょ／」

♥『秘密結社Q』の総統を山下氏，プレイヤーを藪良氏と仮定して，ゲームスタート／いきなり幼稚園バス・バスジャック。何やってんだよ／
東京都世田谷区・森宇玲奇
(63EXP/3位)
藪良「ああいうのって園児バスにスタッフを乗せて撮影に行くらしいよ。ぷぷ」

♥9月号，267ページの『富士山バスター』のキャラクター名にびっくり!! て言うか，なんでユリアン!? ハッ，まさか脳内のユリアンが……。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(56EXP/4位)

♥『電車でGO／2』ええ感じ。
埼玉県岩槻市・大山修史
(45EXP/7位)

♥『むしとり』ってゲームで，バグ出したらしゃれになんねェ!!
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(45.1EXP/6位)

♥『タイタニック』って『ノスタルジア』だったんですか?
千葉県佐倉市・加藤義啓
(68.3EXP/1位)
片平「手に汗にぎる爆弾解体作業(マジで)」

♥『ストZERO3』でバイソンがいくらがんばっても，ベガ様の手柄なのね。ずるい。
愛知県名古屋市・アッパー
(35.1EXP/10位)
保多手「単なる使いまわしとも……」

♥ヒクソン，ホイス，ホイラーがビルを登る。その名も『グレイシークライマー』／ 以上。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(21.1EXP/14位)

## 読者間 Q&A

**Q**
2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆(56EXP/4位)

Q.
『SONIC Adventure』のジャンルは，アドベンチャー? それとも，アクション???

**A**
2EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇(63EXP/3位)

ま，困った事があったらこの
早乙女好雄様に
なんでも聞いてくれよな!

## 今月のこまったちゃん(大ボケ)

0.1EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓(68.3EXP/1位)

これは不幸のネタです。
ネタが届いた次の号のベーマガに
載せないと，貴方の身に必ず不幸が
おとずれます。
25年前に山村さんという人が
ネタを載せなかった為に
エナジードレインを受けました。
これは本当のことです。
貴方の安全の為にも，
ネタを載せた方が良いです。

藪良「するてーとなにかい，その山村ってのはハガキを選べる立場だから編集者だろ? なんでボツにしたぐらいで，本来，読者が受けるはずのエナ・ドレを受けにゃならんのだ。下克上かい。だいたい25年前に闘技場はなかったぞ。ええ!?」

今月は森宇が1位／ やった／ と思ったら，表紙のパソコンが1台だったので，エナ・ドレの対象となってしまった。経験値の1割である7EXPを失い，またしても加藤が首位に。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

## めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

| 順位 | ペンネーム | 得点 |
|---|---|---|
| 1 | 加藤義啓 | 68.3EXP |
| 2 | 時期オクレ | 66.1EXP |
| 3 | 森宇玲奇 | 63EXP |
| 4 | みるきぃぷりん☆ | 56EXP |
| 5 | 新歓1005円 | 49.2EXP |
| 6 | ズオウ・リアキ | 45.1EXP |
| 7 | 大山修史 | 45EXP |
| 8 | 平安京絵入安 | 39EXP |
| 9 | 伊庭廉 | 36EXP |

**来月はいろんな意味で「わくわく」だ！**

# あくせすROOM

## 激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

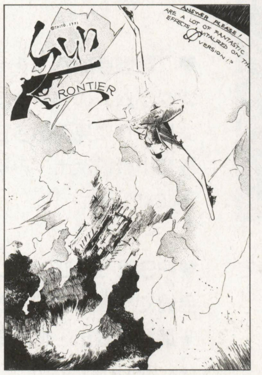
■夏も終わりの10月号■

さてさて，あくせすROOMの時間です。夏休みも終わって，新学期！勉強のほうはがんばってますか？あいまを見て投稿ハガキのほうもよろしくネ！（つぐ美）

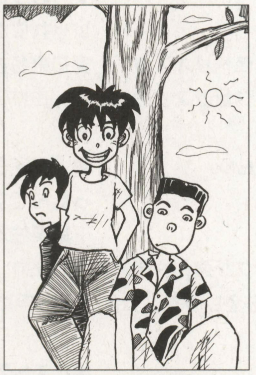
◆群馬県桐生市・ふじさき
★バニーちゃん？スーツ（？）がカッコイイです。色はやっぱ黒なのかなぁ…（黒希望）

◆岡山市・鈴木静子
★振っちゃダメだってば（苦笑）…気持ちはわかるけどね，歩こう

◆千葉県柏市・和々草
★いつもスゴイなぁ…1枚描くのにどれくらい時間がかかってるの？

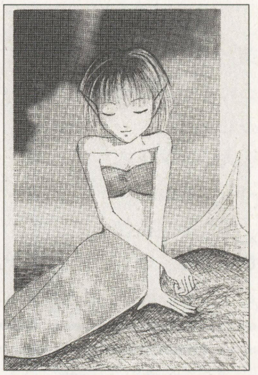


◆千葉県柏市・鈴木有人
★いたずら小僧が3人？なんだか懐かしくなる風景…かな

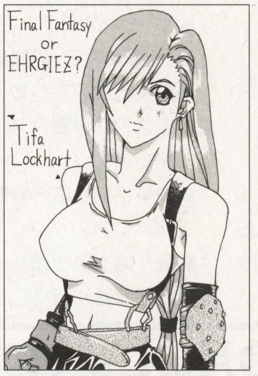


◆熊本市・特異点
★蛍とか飛んでそうなひとこま。控えめな感じが○。着物っていいね

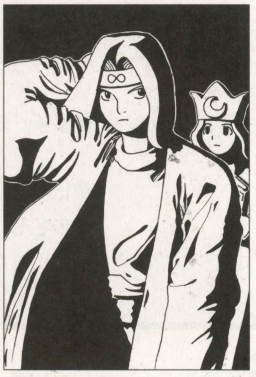
◆福島県安達郡・葵 鈎菜
★空に溶け込んでしまいそうな人魚さん。陸には何をしにきたのかな



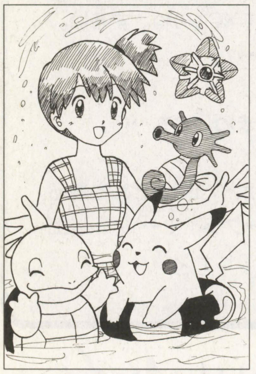
◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★エアガイツは難しくてほとんどできなかったです…やっぱりFF？




◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★誰かと思いました（苦笑）渋くて。1のときはカッコ良かったけど…

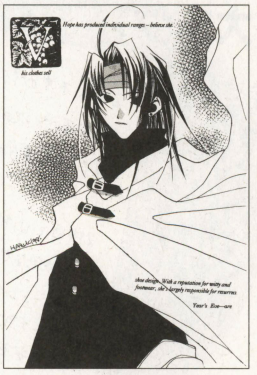


◆埼玉県富士見市・あるむ
★う～ん，ピカチュウは感電したりしないのかな…気になるよぅ



◆愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
★闘技場で活躍中（？）のアッパーさんのHP，アクセスしてみよう！

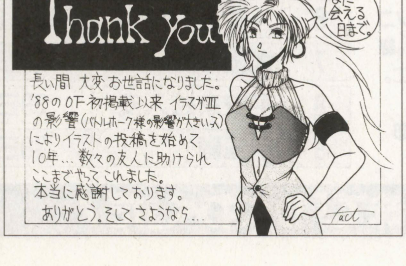
◆東京都青梅市・葉月
★機会があったらWin版のFF7もやってみて。ホントきれいだから…



◆東京都東久留米市・比呂
★な・なにが書いてあるのか読めなかったです。ちゃんと見えるかな

◆埼玉県所沢市・野沢ロプト
★最近多いね（笑）WIZ外伝III。Lv150じゃうちの子かなわないよ～

## 今月の横




◆神奈川県横須賀市・FACT
★最後，だなんて言わずに暇ができたらハガキくださいね。いつでも待ってます！

### お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

# ？！ベーマガ おたのしみプレゼント 10

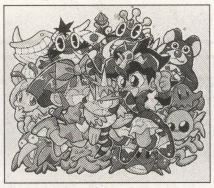
## ① ベーマガ オリジナル・マウスパッド

今月も10名の読者にプレゼント！みんなそろそろ手に入れたかな？

提供：ベーマガ編集部／10名様

## ② ゲームボーイ用『超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター2』ソフト

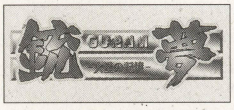
テレビアニメでも人気のキャラクターが登場する育成SLG。好みの「もんペット」を育てよう！



提供：バンプレスト／3名様

## ③ プレイステーション用『銃夢〜火星の記憶』ソフト

木城ゆきと原作の「銃夢」をゲーム化。原作に沿ったストーリーで展開されるイベントはファン必見！



提供：バンプレスト／3名様

## ④『信長の野望 Internet』テレホンカード

今年10月に発売予定の光栄20周年特別記念作品Windows95／98版『信長の野望Internet』のテレカ。限定100枚の貴重品。

提供：光栄／3名様

## ⑤『シャイニングフォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮』テレホンカード

セガサターンで発売中のSLG『シャイニングフォースⅢ』シリーズの最終章の発売を記念した特製テレホンカード。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

## ⑥『機動戦艦ナデシコ〜The blank of 3years』テレホンカード

TVアニメと劇場作の間を埋めるストーリーが展開するセガサターン版ナデシコ第2弾の発売を記念した特製テレホンカード。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

## ⑦『峠MAX2』テレホンカード

レーシングドライバー土屋圭市監修のプレイステーション用レースゲーム『峠MAX2』のオリジナル・テレホンカード。

提供：アトラス／5名様

## ⑧『探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに』グッズセット

『探偵神宮寺三郎』シリーズのメモリアル・アルバム発売を記念し，先月号の「ゲーム・ミュージック」コーナーで紹介したとおり，インタビュー取材時にゲーマデリックからゲットした携帯ストラップ，しおり，キーホルダーのセット。

提供：データイースト／3名様

## ⑨『シルクロード〜星の島の物語』ポスター

Windows95版で発売中のトップビュー・アクションRPG。かわいいキャラの魅力が光るポスターを。

提供：ANJIN／10名様

## ⑩『ソウルキャリバー』攻略ビデオ

今月号アーケード・ゲーム・コーナーでも紹介している3D対戦格闘ゲーム『ソウルキャリバー』。このビデオで8WAY-RUNの研究を！

提供：ナムコ／10名様

## '98年8月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は兵庫県加東郡・埜尻真美さん他1名
【2】ベーマガ・マウスパッドは和歌山県橋本市・石井弘巳さん他9名
【3】『エクストリームドライビンクラシックス』ソフトは山梨県中巨摩郡・三木秀文さん他1名
【4】『人魚〜デスクトップ・マーメイド』ソフトは岐阜県各務原市・大橋伸夫さん他1名
【5】『金沢将棋'98』ソフトは神奈川県川崎市・桜井道孝さん他2名
【6】『スーパーリアル麻雀PⅥ』ソフトは北海道北見市・青山義市さん他2名
【7】『戦国美少女絵巻 空を斬る!!』ソフトは長野県駒ケ根市・福沢風緑香さん他1名
【8】『バトルアスリーテス大運動会』ソフトは山口県下関市・中島啓輔さん他1名
【9】『ぽっぷる』ソフトは青森県弘前市・本間 稔さん他4名
【10】『もうわすれない英単語／英熟語シリーズ』ソフトは東京都町田市・光岡雄基さん
【11】『魔導物語』ソフトは京都市・南 敬康さん他1名
【12】『ディープ フィアー』ソフトは島根県松江市・松井 猛さん他1名
【13】『コマンド＆コンカー コンプリート』体験版は宮崎県宮崎郡・松平直親さん他9名
【14】『パチンコ365日』ソフトは茨城県常陸太田市・生方 満さん他2名
【15】『ストリートファイターEX2』シークレットファイルは高知県吾川郡・濱田隆行さん他4名
【16】『大戦略マスターコンバット2』クリップ＆認識票は岐阜県関市・八川幸平さん他4名
【17】『ファーランドシリーズ』クリアポストカードは奈良県添上郡・辰巳純一さん他2名
【18】『スーパーリアル麻雀P7』キャラクターポップは熊本県鹿本郡・前田佑樹さん他4名
【19】『ソウルキャリバー』ポスターは兵庫県姫路市・藤原心平さん他9名
【20】『エクストリームG』ミュージックCDは埼玉県浦和市・森 渉さん他4名

## 応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

**締め切り**：1998年10月7日必着
**発表**：12月号（11月7日発売）

# ENTERTAINMENT INFORMATION
エンターテインメント・インフォメーション

## 『Blaze & Blade Busters』発売記念キャンペーン／イベント情報！

今年1月に発売され好評だった，プレイステーション版フルタイム3DRPG『Blaze & Blade～Eternal Quest～』に，早くも新クエストが登場。その名も『Blaze & Blade Busters』（価格4、800円）。T&Eソフトでは，9月23日発売にあわせ，以下のキャンペーンを実施する。

▲このポスターが目印

① お宝ゲットキャンペーン

『Blaze & Blade Busters』を店頭で予約すると，その場で応募ハガキがもらえる。必要事項を記入し，ハガキを送る。　応募者全員に，特製オリジナル・メモリカード・ケースを2個セットでプレゼント。

②トレジャーバスター認定キャンペーン

めでたくゲームを手に入れたら，すぐプレイ！そしてゲーム中にでてくるあるアイテムに隠されたパスワード（アイテム説明の欄に緑色で表示された10文字）と住所・氏名・年齢・電話番号をハガキに書いて下記まで送ると，先着200名に"トレジャーバスター"の称号とシリアル・ナンバーが入った認定証テレカをプレゼント。

**ヒント：**最強のモンスターを倒せ！

〒465-0042　愛知県名古屋市名東区照が丘10番地　㈱ティーアンドイーソフト『Blaze & Blade Busters』トレジャーバスター係

③ 対戦バトルロイヤル大会in幕張

10月9日から11日に幕張メッセで開催される東京ゲームショウ（9日は招待日）のT&Eブースで『Blaze & Blade Busters』の対戦バトルロイヤル大会が行なわれる。

無改造クラスGT（ごっつう強い）2，無差別級GT1の2クラスで開催。GT2クラスは10日に開催。当日参加者を募り，T&Eソフト側が用意したキャラクターを使っての対戦となる。GT1クラスは11日に開催。ユーザーが育て上げたキャラクターを使っての対戦で，事前にハガキでの応募が必要となる。

詳細はT＆Eソフトのホームページ（www.tes.co.jp）で。

## 『シャイニングフォースⅢ』3部作完結記念プレミアムディスク・プレゼント！

セガ・エンタープライゼスから発売中のセガサターン用シミュレーションRPG『シャイニングフォースⅢ』「シナリオ1」，「シナリオ2」。そして，9月23日発売予定の完結編である「シナリオ3」全3部作購入者に特典として，他では絶対入手できない"プレミアムディスク"がプレゼントされる。

この"プレミアムディスク"にはシナリオ1～3のオープニングや『シャイニングフォースⅢ』発表会時の秘蔵ムービー，ポリゴン鑑賞，サウンドテストの他，シナリオ1,2のシンクロニティに関わる分岐を自由に選択したうえでシナリオをスタートできるシナリオ3セーブデータ生成，シナリオ1～3の任意のバックアップデータを使用して遊べる敵ボスオンパレードのスペシャルバトルなど『シャイニングフォースⅢ』をとことん楽しめるデータが目一杯詰め込まれている。

**応募期間：**1998年9月23日～1998年11月30日（当日消印有効）

**応募方法：**「シナリオ1」～「シナリオ3」各ソフトの取扱説明書にある三角印3枚すべてを官製はがきに貼付し，住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入のうえ下記まで送付。

**応募先：**〒144-8691　東京都蒲田郵便局 私書箱35号　㈱セガ・エンタープライゼス『シャイニングフォースⅢ』プレミアムディスクプレゼント係

**問い合わせ先：**㈱セガ・エンタープライゼス お客様相談センター

☎0120-012-235

## プレイステーション用ソフト『幕末浪漫～月華の剣士』4コママンガ&イラスト募集中！

SNKではアーケードで人気の『幕末浪漫～月華の剣士』の4コママンガ＆イラストを募集中。厳選な審査のうえ，今冬発売予定のプレイステーション版への収録を予定している。

応募の際は下記の「募集フォーマット」を参照のうえ，住所・氏名・収録時のペンネーム・年齢・職業・電話番号を記入し送付のこと。

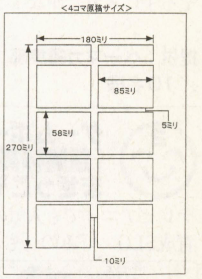
**■応募作品：**①『幕末浪漫～月華の剣士』を題材とした4コママンガ
②『幕末浪漫～月華の剣士』を題材としたイラスト

**■応募先：**〒102-0094　東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル ㈱エス・エヌ・ケイ東京支店 宣伝課「月華」係

**■応募締切：**1998年10月12日（必着）

**■発表：**プレイステーション用ソフト『幕末浪漫～月華の剣士』にて。（オプションモード等に掲載予定）

**■募集フォーマット**




・イラスト

原稿サイズ：ハガキ大，比率で拡大も可（ただしA4以下）。

描き方：カラー，モノクロどちらも可。

・4コマ

原稿サイズ：B4サイズの用紙（既成の漫画原稿用紙でも可）。

描き方：モノクロのみ。黒インクか墨汁で描いてください。薄墨は不可。ネーム（フキダシ内のセリフ）は鉛筆書きで。

＊入選作品の権利は㈱エス・エヌ・ケイの帰属となります。制作費・送料・原稿料は一切支払われません。

## 「TYPEQUICKはやうちタイプコンテスト'98」開催！

日本データパシフィックでは，先月5日に発売された世界的ベストセラーのWindows版タイプ練習ソフト『TYPEQUICK for Windows Version2.0』の発売を記念して，「はやうちタイプコンテスト」を開催中！

以前より一定のレベルをクリアしたTYPEQUICKユーザーに，有償で認定証を発行していたが，今回は練習結果を送付してきたユーザー全員のランキングをホームページ上に発表，上位のユーザーや年齢等を考慮した成績優秀者には賞状や賞品が贈られる。TYPEQUICKユーザーであれば誰でも無料で参加できるので（ただし第10レッスンの正確率が95％を超える人），この機会によりレベルの高いタッチタイピングを習得しよう！

**応募の手順**

①TYPEQUICKをレッスン1～10まで終了する。

②全レッスンの練習結果を印刷。

③印刷した練習結果に住所・氏名・年齢・職業・学校名or勤務先名・シリアルNo.を書いて，FAXまたは郵送にて送付。

**応募期間：**1998年9月1日～1998年12月31日（当日消印有効）

**応募先：**〒186-0002　東京都国立市東1-4-15 国立KTビル　日本データパシフィック㈱「TYPEQUICKはやうちタイプコンテスト'98」係

☎042-573-6721/FAX 042-573-6728　　URL http://www.datapacific.co.jp

## 日本ゲートウェイ2000直営パソコン・ショップ「名古屋ゲートウェイカントリー」開設！

パソコン直販メーカー日本ゲートウェイ2000が，東京・秋葉原「ザ・ショップGateway2000」大阪・日本橋「大阪ゲートウェイカントリー」に続き3番目の直営ショップ「名古屋ゲートウェイカントリー」を6月7日に開設。オープン初日は早朝4時から入場者が並び始め，10時30日の開店時には800人以上が並ぶ盛況振り。来場者はオープンから1週間で15,000人を超え，パソコンの販売も目標の4倍強という数字を達成。直営店では，製品を確かめて直接購入することができるので，Gateway2000パソコン購入を予定している人は出かけてみては？

**■「ザ・ショップ Gateway2000」**
東京都千代田区外神田5-1-2 末広ビル

**■「大阪ゲートウェイカントリー」**
大阪府中央区日本橋2-7-5 ワールドインテリアビル

**■「名古屋ゲートウェイカントリー」**
名古屋市中区大須3-8-1 ゲインビル

**■日本ゲートウェイ**
☎0120-54-2001
ホームページ http://www.gw2k.co.jp

# サイトロンレーベル 10周年 感謝多謝

㈱ポニーキャニオン
〒102-8487 東京港区都虎ノ門2-5-10
映像制作1部 企画2課

## BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
SNK 新世界楽曲雑技団
CD98.9.18 ON SALE ¥1,890(税込)

8年間の沈黙を破って，ヤツラが甦った……そう！ 残暑を吹き飛ばすあのホラーゲームのオリジナルサウンドトラックスがキミの心臓を狙い撃ち！ ゲームの世界に見事一体化したマシニックで「テクノ」なBGMが，ガンを手にしたキミたちプレイヤーに驚愕の臨場感を与えてくれるぞ～！

SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
## K.O.F. THE BEST Selected by Characters
SNK
CD98.9.18 ON SALE ¥2,100(税込)

草薙京，八神庵，麻宮アテナら大人気のKOFキャラクター総勢9名が自ら選び，紹介するベスト楽曲&ドラマ名場面&ボイスコレクション。レーベル10周年の感謝を込めて超豪華ベスト盤が低価格で登場だぁ～い。ユキが進行役を務め，楽屋での新録キャラ座談会あり～の，ユキ以外の8キャラによるメチャクチャごきげんな新曲「THE SONG OF FIGHTERS Ⅱ」まであり～の言うまでもない必聴盤!

## サイトロンレーベルからのお知らせ
皆様のおかげで，今年，サイトロンレーベルは創立10周年を迎えました。その感謝の意味を込めまして，「SCITRON 10th ANNIVERSARY FAIR」を9月18日より11月20日まで開催いたします。フェア期間中，CDをご購入いただいた方には，10周年スペシャルグッズ「特製キャラクター&CDカタログ・デスクトップカレンダー」をプレゼント！ また，サイトロン大人気作品の初のベストアルバム4作品を2か月にわたりリリースし，スペシャルな内容をスペシャルな価格でお届けする所存であります。第1弾は9/18発売「KOFベスト」「侍スピリッツベスト」。第2弾は10/21発売「餓狼伝説ベスト」「悠久幻想曲ベスト」――今後ともよろしくお願いします。

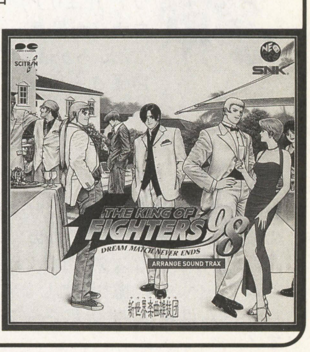
## ザ・キング・オブ・ファイターズ 京
SNK 夢工房 CD98.9.18 ON SALE ¥2,310(税込)

驚くなかれ！ 102という数，これがこの2枚組CDに収められた楽曲の数字だ。いずれもがステージに使われる曲で，短いものは少ない。KOF京の世界を完璧に網羅し，初お目見えの「ユキ」のテーマ曲や，人気曲に新たなサウンドを施したアレンジの数々も質量ともにファンを裏切らぬ出来映えで，大満足。

SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
## 侍魂 THE BEST
Selected by Characters
SNK
CD98.9.18 ON SALE ¥2,100(税込)

登場キャラは，ナコルル，リムルル，覇王丸，牙神幻十郎，橘右京，色，緋雨閑丸。それぞれが自分の個性を発揮したベスト紹介に加え，7キャラがなんと「同じ船に乗り合わせてしまった」という設定のドラマパート「呉越同舟」，さらにナコルル，リムルル姉妹による新曲「心をつないで」も収録。文字通りの超豪華ベスト盤です！

ARRANGE SOUND TRAX
## THE KING OF FIGHTERS'98
SNK 新世界楽曲雑技団
CD98.9.18 ON SALE ¥2,940(税込)




KOFの強力アレンジ盤登場。タイトル&スタッフロールのカッコ良さ。シェルミー，クリスのテーマが入って「オロチ四天王組曲」完成。98アテナ＝池澤春菜のボーカル曲，アダルトなムード漂う「おやじチーム」に元祖「ESAKA」などなど渾身の10曲を聴くべ～し！

**NEXT COMING SOON** <CD98.10.7 ON SALE> ●THE KING OF FIGHTER'S98 ドラマCD/SNK●御神楽少女探偵団／ヒューマン●SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝／SNK 新世界楽曲雑技団 <CD98.10.21 ON SALE> ●餓狼伝説 THE BEST／SNK●悠久幻想曲 THE BEST／メディアワークス●悠久Graffiti／メディアワークス●―ARRANGE SOUND TRAX―SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝／SNK 新世界楽曲雑技団

●CHECK／Book Mark URL：http：//www.scitron.co.jp/

# SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは！ 読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか？ なんと，東北では今年，梅雨明け宣言をしない?! ほんと，ど～なってるの？？？ 近辺の海水浴場では，海水浴客が例年の約７分の１なんだって。よ～こちゃんも毎年，３，４回は海に行くのに，今年は１回も行かずに夏が終わってしまいました。こんなの夏じゃなーい!! 今年の夏は，とっても悲しい夏でした…。

それでは，今月もSPSスピリッツ，元気よくいってみよぉぉ～!!

## AOKI x AOKI

夏本番なのか，これ？ いまいちよくわかんない天候ばっかりだね。マッタク。

暑いに変わりはないけどさ。ハッキリしろっ！て感じ。そんなときにはプレステで【怒首領蜂】やってスッキリしようぜっ！

【怒首領蜂】の発売は今月 9月10日（木）だよっ！ みんなでドドンパチロウゼッ!!!

〈お知らせ〉

８月号からＳＰＳの広告ページが「怒首領蜂」の広告に変わりました。今月号の真ん中くらいにあります！ ぜひ見てくださいね!!!

## 美少女特集Part2

ごめんなさいっ!!! ８月発売を予定していた美少女ゲームの発売日を【 9月25日（金）発売 】に変更しました。遅れまして本当にすみませんっ!!! お詫びにタイトルを発表します！ タイトルは【ドッチDEボール!】です！（お詫びになってないって；）

……と，いうわけで先月に引き続き，登場する美少女キャラクター８人の中から，まだ紹介していない４人の女の子を紹介します!!!

◀彼女の名前は安城 奈緒美（アンジョウ ナオミ）。不良っぽくて，ナマイキなんだけど，実はシャイで照れ屋さん。声優さんは皆口 裕子さんです！

▶メッチャタカビーだぜ！ でも……イジメラレタイって感じ（変） 名前は上葉 響子（アゲハ キョウコ）って言うんだ!! 声優さんは菊地 志穂さんです！

◀こちらの彼女は白鳥 ユリア（シラトリ ユリア）。ポニーテールのウナジが最高っっっ!!! 超純粋なところが最高にカワイイぞ！ 声優さんは野上 ゆかなさんです！

▶高校生とは思えない大人びた顔の彼女は椿 由佳（ツバキ ユカ）。長身でバツグンなスタイルにはムラムラ……いや，惚れぼれします。声優さんは富沢 美智恵さんです！

〈ギャルゲー情報局通信〉

【ドッチDEボール】は豪華なオマケ付きだよ!!! 各声優さんによる目覚まし音声と留守録音声が何とも濃い内容で入っている!!! ファンならお涙もんのオマケなのだ!!! 必ずGETしようぜッ!!! 価格も【￥4,800】とお得なのだっ!!!

近々，ＳＰＳホームページでサンプル配布予定って噂だ……!!! 手に入れたい人は即アクセスしようぜっ!!!

## PS怒首領蜂は今月発売です!!

PlayStation版「怒首領蜂」は今月 9月10日（木）に発売です!!! 全国のみなさん，各ソフト販売店で体験版プレイしてくれたかな?! 体験版は３ステージまで遊べますのでぜひ楽しんでくださいね！

〈怒首領蜂キャンペーン期間〉

発売日当日から約２～３か月間。

〈応募方法〉

『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに必要項目を記入のうえ，余白に『ＳＰＳスピリッツ特別キャンペーン係』と必ず書いて，ハガキに50円切手を貼ってお送りください。ＳＰＳへの一言もヨロシク!!! 詳細はＳＰＳホームページでも確認してね。ホームページが見れない方のために，毎月キャンペーン期間等を掲載しますっ!! お楽しみにっ!!!

## バトル棋太平

クライアントソフトウエアはバージョンＵＰしましたっ!!!

ＳＰＳホームページにてバトル棋太平Ver1.1.0.3を無料ダウンロードで配布中です!!!

バトル棋太平サーバへのアクセスカウントはついに50,000カウントを超えました!!! バトル棋太平ユーザーの皆さん，いつもログインありがとうございます！ バトル棋太平は今後さらにバージョンＵＰしていきます!!!

『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』・『待合室』・『対局観戦』・『掲示板』・『プロフィール設定』・『バナー広告』の多才な機能盛りだくさん!!! インターネット通信が可能であればぜひダウンロードしてください!!!

ＳＰＳスピリッツ読者の皆さん，ログイン待ってますよーっ!!! よ～こちゃんとかAOKIに会えるかもっ!?

## SPS回線増強しましたっ!

今夏，８月６日からＳＰＳのインターネット専用回線が拡大されました。ＳＰＳのホームページやバトル棋太平が一層快適ですっ!!! インターネット接続可能な読者さんっ！ ＳＰＳへGO!!!

ホームページアドレスはページの上を見てねっ！

## よ～こちゃんのひとりごと

一足早くＳＰＳスピリッツの読者の方だけに教えちゃう，ビッグニュースです!!

現在ＳＰＳで，インターネット対局将棋『バトル棋太平』をホームページで無料ダウンロードサービスを行なっているのは，もうご存じでしょ？ それでね，開発室でネットワークゲーム第２弾を制作中なの!! そのゲームを制作中のプログラマのお兄さん（６月号で登場したトミーさん）から一言いただきました…。

今回，バトル棋太平の第２弾？ ということですが，え～～～と……麻雀を考えております。まだ，細かい設定などは決まっておりませんが，DirectXを中心に制作する予定です。

麻雀初心者は「役を覚えるのがめんどー」，「わかんねー」とかでとっつきにくいという人もいると思いますが，覚えてしまえばハマります。

今回は，（他の麻雀ゲームのルールと）比較的やさしく（食い代え・食い戻し・食い直しありなど）制作する予定ですので，初心者にはアガリやすい設定となるでしょう。

また，チャットルームはもちろんとし，ネットワーク上ゲーム進行をスムーズにするため，東場のみの対０局を１ゲームとしたり（その他細かいルールで南入の場合もあります），対戦中は対戦者達でチャットを楽しむとか，観戦モードで他の対局を楽しむこともできるようにする予定です。「初心者の方にはありがたい」という感じでしょうか。もちろん，中級者・上級者の方も楽しく遊べるようになっております。その他制作中にいろいろと変わるかもしれませんが大体こんな感じに制作していきたいです。ありがとうございました。みなさん，期待して待っていてくださいね。

## SPSイラストWORLD

今回は，残念ながら少ししか掲載できませんでした。せっかくいっぱい送ってもらったのにごめんなさい。それから，9/25発売の『ドッチDEボール！』のイラストも待ってるよ～!!

By よ～こちゃん

◀大阪府 P・N 藤井朱丸
よ～こちゃんも、朱丸さんと同じ犬派です。特に、スコッチテリア（分かるかな？黒いわんこ）なんて、も～最高よ!!

◀熊本県 P・N 楸
極悪魔人みどひさんへ、ありがとうのイラストですって。

◀熊本県 P・N 特異点
なんとほのぼのとしたイラストでしょう。早くも秋の気配たっぷりです。きっとこのトンボは、赤トンボよね？

◀北海道 P・N 月夜見猫
ちょっとオオカミ男っぽい彼の名は、『六車』と書いてリクシャ君で～す。

# CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

こんちわっす。秋浜っす。何だか気が付いたら9月っす。皆さんはいかがお過ごしっすか？ 夏休みも終わっちゃったっすけど，ちゃんと学校行ってるっすか？私はちゃんと会社に来てるっすよ／（当たり前っす）長い休みの後はどうしても気が抜けてしまいがちっす。こんな時の事故には要注意っす／ どうでもいいけどなんで俺は『っす』ばっかり使ってるっすかね？ まあいいやっす／ では行くっす。（…クドい文章…）

## 秋です。秋といえばやはり…。

秋浜／ …失礼しました。スミマセン。この時期はゲーム業界はイベント目白押し／ まずは9月。19日と20日には東京ビッグサイトにてアミューズメントマシンショーが開催され，ついで10月の10日，11日は幕張メッセで東京ゲームショウ。読者の方も首を長くして待ってるんじゃないですか？ 毎回どのブースも様々な新作ゲームの嵐／ で，AMショーのカプコンはというと…さすがにこの文脈からいって『ヒ・ミ・ツ』なんて書くとヤバそうですね。そう／ カプコンブース一押しは『超鋼戦紀 キカイオー』だ!! 様々なロボット達が繰り広げる，迫力満点の壮絶なバトル／ 鋼の魂ぶつけ合い，その手に勝利を掴み取れ／ ああなんだか最近熱い文章が多いぞ秋浜／ でもホントに熱いゲームですよ。じかに触れるその日まで，期待して待っていてください。もちろんショー会場には秋浜も出没（？）します。

## で，そのキカイオー。

マクロスでお馴染みの河森正治さんとスタジオぬえ，そしてカプコンの夢の共演／（こう書くとバーサスシリーズのようですが）新たなるロボット伝説の幕開け／ もうなんていうか最高／ 何を隠そう秋浜はこの手の世界観が大好きなんて（…バレてた？）自分を押さえるのに必死だったりして…。

オープニングがいきなり主題歌入りのアニメだったりするあたりにカプコンの意気込みが感じられますねぇ（社員が言うなって）。もう見ているだけで体温が5度は上がること確実。目を閉じればガキーンとかグワーンとかいう金属音が今にも聞こえてきそう…（いや聞こえてるんだけどね）。

このゲームはもう世界観にどっぷりとハマってヒーローの気分になりきるのが一番／ 地球の平和を守るため（あくまでプレイヤーの気分），力の限り戦うのだ／（熱血モード）

## はまぁの部屋（コンビニあり）

まだまだ続く住宅情報，このタイトルが違うシリーズになるのはいつ？ なんて想像はしちゃいけません。秋浜はそういう奴が1人でもいたら続けるタイプの（つまりしつこい）人間ですから。

ZERO3，もうプレイされました？ もちろんしてますよね？ と言ってる私がなかなかやれない(笑)。ああ本田が私を呼んでいる／ とまあそういう話はさておいて，このゲームは長い間皆さんに楽しんでもらいたいですね。キャラとISMの組み合わせでかなりなパターンが楽しめますから，自分なりの戦い方を見つけた人は他のISMやキャラで色々試してみるのもよろしいかと。ふだん使わないキャラでも新たな発見があったりしてね。

前にも書いたと思うんですけど，長い間にわたって楽しんでもらえるゲームって幸せですよね。発売直後は楽しんでもらえても，2か月くらいでもう見向きもされない，なんていうのはメーカーの人間にとって淋しい限り。でもあるときふと思い出して押し入れの奥から引っ張り出してきたゲームがとても面白かったりする…これから随時発売されていくカプコンジェネレーションなんてそのいい例なんですけどね。ひげ丸ちょーおもしれーなんて叫んだりしてます，ハイ。

そんな息の長いゲームに，ZERO3もなってくれたらいいなぁ…メランコリックな感じでまた来月。

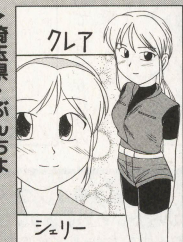
## イラストギャラリー

取りあえずバンバン葉書を送ってくれ／ そして採用されろ／ いや選ぶのは秋浜なんですけど，そのくらいの勢いがなくちゃこのせちがらい世の中，思うように生きていくのは難しいものです。人生相談みたいですがまあ気にしないでください。そんな勢いの感じられるイラスト大募集（100通くらい来たら嬉しい悲鳴）。

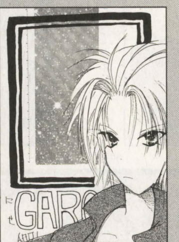
◀千葉県・鈴木有人
ジェネレーション第4集にガンスモーク登場／気が済むまで打ちまくれます／なんか私情入りまくり。

◀埼玉県・もんじ
アイヤー／アイヤー／アイヤー!!…なんだかおかしくなってきましたな。アイヤー／アイヤー!!（…）

◀高知県・Cocofille
いっそのこと夏バテでぶっ倒れたらゆっくり休めるんでしょうけど…とりあえず秋浜は元気です。多分。きっと。恐らく。




▶埼玉県・ぶんちょ
ほんわかチックな2人。デュアルショックVer.，プレイしましたか？私が言うのも何ですが、コワイっす。いやマジで。



▶大阪府・藤井朱丸
えー、リクエストの件ですが、近々やりましょうかね。なんて言っておいて違うイラスト選んだりして（恒例トーク）。

**インターネット カプコンホームページ アドレス**

http://www.capcom.co.jp/

## カプコンソフト情報

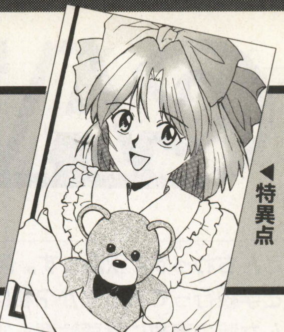
| | |
|---|---|
| 大阪 | 06-946-6659 |
| 東京 | 03-3340-0718 |
| 札幌 | 011-281-8834 |
| 松山 | 089-934-8786 |
| 名古屋 | 052-571-0493 |
| 仙台 | 022-214-6040 |
| 広島 | 082-223-3339 |
| 福岡 | 092-441-1991 |

CAPCOM WORLDへの質問とイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

# ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀特異点

竹崎 YEAH! ベーマガ読者のみんな，夏休みは楽しかったかな!?

奈美 今月も元気にお届けする～「ベーセガ」のお時間がやってまいりましたぁ。

竹崎 やっぱり今月は，これ！ なんといっても，Dreamcast第1弾『SONIC ADVENTURE』制作発表!! この話題につきるぜっ。

奈美 とにかく！ すっごくてすごい発表会でしたねぇ。

竹崎 …そう，まさに，すっごくてすごい…。

奈美 って，竹崎さん，そろそろやめにしません？？？

竹崎 ごめんなさい。私は嘘をついておりました！ 実はこの原稿を書いている時点で『SONIC ADVENTURE』制作発表会は，まだ行なわれていないのだ。

奈美 うう，今は，制作発表会の準備に追われている真っ最中なんですよ。

竹崎 『SONIC ADVENTURE』制作発表会の模様はお伝えできないけど，その分，他の話題をガンガンお知らせするぜっ！

奈美 んでは，タイトルも正式決定したDreamcast対応ソフト『GODZILLA GENERATIONS』から。注目のゲーム内容がいよいよ明らかになってきましたよ！

竹崎 この『GODZILLA GENERATIONS』は，プレイヤーが自在にゴジラを操って東京・横浜・名古屋・大阪・福岡の5大都市を破壊していく，という単純明快かつ，気分爽快なゲームだというのは，先月お伝えしたとおりなのだが。

奈美 ゴジラであるプレイヤーは，制限時間内に，その体力をなくすことなく，規定された以上の建物破壊率を達成することが目標となります。

竹崎 だがっ，この場合，敵である，人間側もゴジラの侵攻を食い止めるべく，次々と攻撃を仕掛けてくるので，そう簡単にはいかないぞ!!

奈美 むむっ，だったらゴジラ側は，得意の火炎放射&シッポ攻撃etcで反撃だぁ。

竹崎 つまり，この『GODZILLA GENERATIONS』は，いかにゴジラの体力をなくすことなく，敵を倒し，制限時間内に的確なビル破壊を行なうか!? というのが，非常に重要なポイントになってくるのだ。

奈美 ただ，がむしゃらにビルを破壊するだけでなく，壊れたビルの破片が宙を舞っている間に2段3段のコンボ攻撃を仕掛けることも可能です！

竹崎 コンボ技を駆使すれば，短時間の間に破壊率を稼ぐことができるらしいぞ。

奈美 なんかちょっと面白そうですよね～。コンボ技なんて，格闘ゲームの世界でだけの話かと思ってましたよ。

竹崎 「ちょっと」じゃなくて，「すごく」面白いんだよ，読者のみんな！

奈美 発売が楽しみですねぇ。

竹崎 サターンからも，今年の12月に新しいソフトが発売になるぞ。

奈美 その名も『サクラ大戦 帝撃グラフ』！

竹崎 『サクラ大戦』シリーズの最新作となる本作は，4,800円という低価格ながら，スペシャルデータベースに極秘資料集&ミニゲームと内容も盛り沢山。2枚組だ。

奈美 しかし，特筆すべきは，なんといっても「こいこい大戦2」！ コレですよ!!

竹崎 『サクラ大戦1』に登場した「こいこい大戦」がパワーアップして帰ってくる！

奈美 わー，これだけでもちょっとほしーなー。

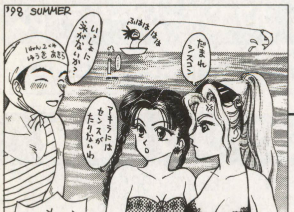
竹崎 だから「ちょっと」じゃないんだってば！

奈美 んではでは，最後のお知らせ。ボードゲームとトレーディングカードの要素，二つがいっぺんに楽しめるおトクなソフト『カルドセプト』がサタコレになりますよ！

竹崎 これ，本当にいいゲームなんだよなぁ…。サタコレ『カルドセプト』は，10月22日，2,800円で発売だ！

奈美 これでまた，カルドセプター（？）が増えるといいですね！

竹崎 みんなで遊ぼう！



◀Coco file
ペンネームが「Coco」だけに，サラのグラサンはシャネルなのでしょうか？

◀おーすん
カンナが気に入ったので（笑）6月号のことは…ふっ，これも愛ってやつですよ！

◀ぶんちょ
今回は（も?）サクラ・オンパレードです。すみれの高笑いが聞こえてきそう！

◀時制の一致
これは，サクラはサクラでも夜桜ですね。桜吹雪もうつくしいです。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

# コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

beatmania。盛り上がってます。会社から渋谷へぷらっと歩いていくと，beatmaniaのまわりにいっぱい人が集まっている光景を見かけます。顔に3コ以上ピアスの少年も，仕事の途中のサラリーマンも，ごくごくフツウの学生さんも，自分の順番待ちながら指とかもう動いちゃってるってホラ。多いときは2時間待ちの店もあったとかなかったとか（☞あった）。

ダンス系のいろんなジャンルを網羅しているゲームだけに，サントラは入門編としてもぴったりかも。買いよん。

## みつめてナイト，いよいよヤマ場。

「DRAMA CD みつめてナイト第3巻復讐～REVENGE～」9月23日発売です。

夏のイベント〈Travel in Dolphan〉に遊びにきてくださった皆さん，ありがとうございました。変なイベントだったかもしれませんが，面白かったですか？

またやりますね。イベントにいらっしゃらなかった皆さんも，この夏いろいろとお疲れさまでした（意味不明）。

さて，今回の「みつナイ」ドラマですが，タイトル通り，○○○さんから○○○○さんへの復讐のお話です。サスペンス！　実は，この2人は皮肉にも運命の糸がねじれたような関係だったのです。その企ての裏では，やはり復讐の心を秘めた○○○○さんが最終的に○○されてしまうという悲劇も進行。○○○さんが毒薬を用意するときに○○○○さんと出逢うことが，次回○○○○○のパニックへの大いなる伏線であったり，と今回もジェットコースタードラマっぷりが最加速です。最終回「第4巻」に向けて愛憎は燃え上がりますが，クレアさん（大人の色香/CV：井上喜久子さん）とテディさん（白衣の天使/CV：長沢美樹さん）の素敵な歌声が，聴く人の心を清らかにしてくれます。

「DRAMA CDみつめてナイト 第3巻 復讐～REVENGE～」聴いて損なし。よろしくね。

## ～あつすぎる皆さまのご要望にお応えして，あの名作ゲームミュージックが復活～「お宝ゲームミュージックコレクション」

はっきり言ってこの秋の目玉です。ついにコナミ不朽の名作が復活したよ。

思えばコナミレーベルももうすぐ10周年…。みんなも10年前を思い出してみてごらんよ。いろいろあったねぇ。懐かしいね。ドイツにあったカベもなくなったよ。そりゃ世の中変わるよなー。

だがしかし!!　変わらないのは名作中の名作，珠玉のメロディ！

今回復刻版を作るにあたり，迷いに迷って絞り込み，ついにこの10タイトルに決定！　特にオイシイのはやっぱりMSXスーパーベストアンティークスかな…？

いやいやどれも見逃せないっ。そしてお宝シリーズを購入予定の方に朗報！

幻のあのお宝も復活だ！　グラディウスオルゴールや「JUNKER」ロゴ入りスナッチャーキーホルダーなどなどを，合計5タイトル購入者全員にもれなくプレゼント!!　自称トレジャーハンターは即ゲットだ！

- 悪魔城ドラキュラベスト（KICA-7901）
- 悪魔城ドラキュラベスト2（KICA-7902～3）
- パロディウスだ！　～神話からお笑いへ～（KICA-7904）
- 沙羅曼蛇～Again～　コナミ矩形波倶楽部（KICA-7905）
- SNATCHER-ZOOM TRACKS-（KICA-7906）
- MIDI POWERバージョン1.0　X68000コレクション（KICA-7907）
- MIDI POWERバージョン2.0　X68000コレクション（KICA-7908）
- コナミMSXスーパーベストアンテークス（KICA-7909～10）
  ソリッドスネーク　メタルギア2
  From MSX ゴーファーの野望　EPISODEⅡ
  From MSX スペース
  マンボウ
- XEXEX　コナミ矩形波倶楽部（KICA-7911）
- 矩形波倶楽部（KICA-7912）

## 彩の三つ目

ゲームの感動そのままにときメモワールドを広げる「DRAMA CD 彩のラブソングwith you」のvol. 3が9月4日にお店に登場するよ。

vol. 3ではゲームをプレイした人ならピンと来る，藤崎詩織の不良戦番長戦，みのりのリハーサル，如月キメポーズ，そして片桐の美術館デート（なんとこれはラジオ未公開！）などなどのエピソードをドラマ化。いよいよ文化祭まで1週間を切ったきらめき高校にキミもトリップしよう！

CD EXTRA仕様で見られるビジュアル集や，vol. 2でちらっと流れた朝日奈夕子の新曲「Hello & Good-bye」も収録，ぜひ聴いてね。

## 桃天使，見参！

皆さま，インタラクティブアニメ「かってに桃天使！」はもうご覧になっていただけましたか？　ということは，桑島法子さんが歌うOP「Believe」と，ED「この空の永遠のように」も，もう聞いていただけましたよね？　素敵だったでしょ？　それに，劇中で流れるBGMも，スピード感溢れるハードなナンバーから，幻想的なデジタルアコースティックもの，はたまた和風コミカルものまで，これまた素晴らしかったでしょ？　いいなぁ，と思ったそこのあなた!!　出てます，CDが！　もう，すでに！　OP&EDをカップリングしたシングルCD「Believe」は，オモテが桃に乗った桃姫，ウラはSweet Smileの桑島法子さんのジャケット。そしてオリジナルサウンドトラックは，白桃丸をかまえる凛々しい桃姫がジャケットです。どちらもトータルイメージカラーはピンクですから，お店で探すときはピンクを目印にしてね。そして，10月9日にはドラマ＆音楽CDが登場します。題して「DANCING BLADE かってに桃天使！　桃姫冒険物語～出会い～」その名の通り，ドラマでは桃姫ご一行様の出会いが描かれます。つまり，アニメ本編よりも前のお話です。5人はどのようにして出会って，一緒に旅をすることになったのか？　不思議に思っていたあなた！　それはこのCDを聞いてくだされればわかります。さらに桑島法子さんが歌う新作イメージソングや，サントラのリアレンジバージョンなども入っていて，ドラマ好きなあなたに，音楽好きな君に，そして何より桃天使が大好きな諸兄姉に，ぜひぜひ聴いていただきたいアルバムです。和と洋，新と懐が入り乱れて咲き誇る，艶やかな桃天使ワールド，皆さまおためしあれ!!

## いわきちお兄さんの壁落人生紀行

### 第5回　やったね リニューアル！ の巻

いぇ～い！　やっとdb-FMがリニューアルできた～！！！　思えば長い旅でした。ミーティングしては内容変更，制作してはやり直し。他の仕事はもちろんあるし，もうリニューアルは無理なんじゃないかと思ってました。とりあえずよかったよかった。でも，このあとは更新作業が…。だいじょうぶかなぁ…。

あ，そうそう。掲示板もできたので，よかったら書き込みにきてね。

ところで，8月号で募集した「メタルギア」のイラストですが，なんと！　1通もきませんでした！　やっふ～!!　さすがにあの新川さんの絵は難しいよねぇ。っつーか，すごすぎ。そうそう，「メタルギア」といえば，9月23日にサウンドトラックが出ますんで，ぜひぜひ，ゲームといっしょにゲットしておくんなまし。すばらしい出来ですよ。初回特典はボックスケース！　ゲームのスペシャルボックス同様，シルバーに輝くちょっとおしゃれなニクイ奴。今からでも遅くない（と思う）ので，予約しよう！　必ずしよう!!

というわけで，今月はイラストのご紹介ができません。みんな，なんでもいいから送って！　オイラの似顔絵でもいいぞ！（足でも描けるぞ！）　ほんじゃ，よろしく！！！

db-FM　URL
http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mailアドレス
db-fM@konami.co.jp

### クリカン・コラム

いわきちも言ってるとおり，db-FMがリニューアル。中でも「CLICK & DEAD」掲示板はたくさんのカキコが熱くてスタッフ一同大感激です。こんなに人気あったなんて！　応援してくれてるみんなありがとー。

# TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

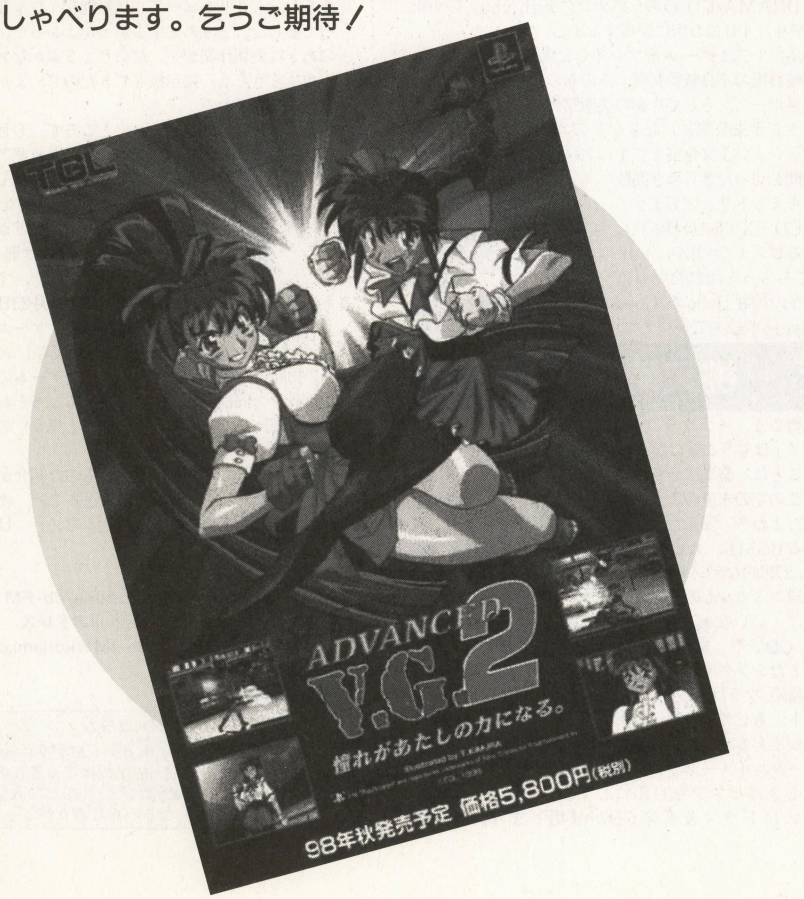
**アドヴァンストVG2 1998年9月発売予定!!**

ADVANCED V.G.2

PC-Engine，スーパーファミコン，プレイステーション，セガサターンで発売されてきたアドヴァンストVGの続編をプレイステーション版として，発売。前回のストーリーモードのストーリーに決着をつけます！

基本コンセプトは女性だけで戦う格闘ゲームですが売りはそれだけではありません。まず木村貴広氏デザインによる新キャラクターの追加。何とストーリーモードでは前作でのミランダとの決着へ向け，約10分間のアニメーションを作成。

またオープニングでも約１分間のアニメーションを作成するとともに，「少女革命ウテナ」でおなじみの奥井雅美による主題歌も収録しております。前作のキャスティングを引き継いだ豪華声優陣！ すべての台詞をしゃべります。乞うご期待！



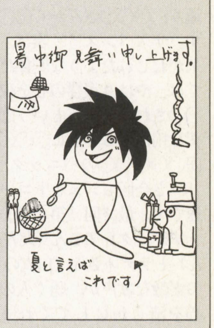

## イラストハガキ大募集!!

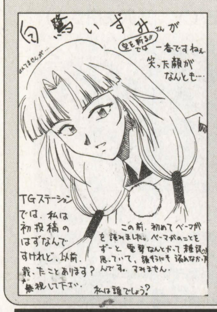
宛先：〒530−0037
大阪市北区松ヶ枝1-3高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待っているよ！！！

## 今月のイラスト

◀神奈川県　鈴木さん
かわいく描いてくれました。これからもどんどん送って下さい。

▶大分県
不死身のよーへー
夏といえばかき氷。
食べすぎておなかこわさないようにね！




◀大分県　琥塚慎太郎
白鷺いずみちゃんを描いてくれました。よく似ています。

## インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URLhttp://www.tgl.co.jp

## スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

# Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
TEL 042-527-6501
FAX 042-528-2714

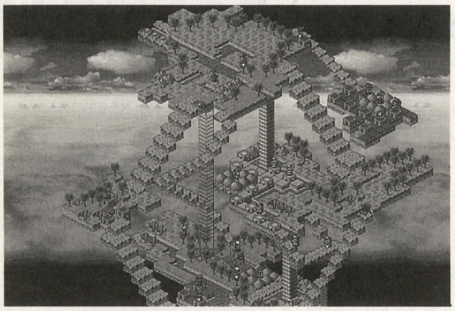
スタッフ募集中
採用担当BFN9係
http://www.falcom.co.jp

# 待望の新作。「モナークモナーク」10月発売決定！

Win95&98対応

MONA² Monarch Monarch
Fancy-Realtime-SLG

ベーマガ読者の方ならこのタイトルを見てピンときた方も多いはず。そうモナークモナークは，基本システムはロードモナークの流れをくんでいます。でも，画面を見てもらえればわかるように，MAPが立体的になったのをはじめとしてアイテムが追加されたり，いろんな新しい要素が増えて，今までのシリーズと比べても，戦略の幅がぐ～んと広がりました。またモナークモナークでは，レッスンステージやヒントステージも用意されてあるので，初心者の方も安心です。プレイしながらルールや操作方法を覚えることができるようになりました。

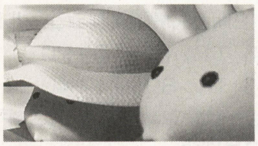


▲こんなに立体的になったステージ。どこから攻めていくか迷うところだ

## モナークシリーズを知らない方へ

一度ハマったらやめられない。モナークモナークは，この言葉がまさにぴったりと当てはまる，パズル要素が高いリアルタイムシミュレーションの知能格闘ゲームです。どんなゲームか簡単に説明すると，プレイヤーは4国の中の王様のひとりとなり，村から生まれてくる自国の部隊に命令して，領土を広げながら他の国をすべて倒す。制限時間内に倒すことができたら，次のステージに進める，とルールはとっても簡単です。ユニットはつねにリアルタイムで行動しているので，ほっておいても大丈夫。プレイヤーはここぞというときにユニットをつかまえて命令するだけでOK。こんなに簡単なのになぜハマるのか？

それは，どこまで成績を上げることができるのか，最終的には自分との戦いになるからです。何回かチャレンジして，自分で攻略法を見つけ，作戦が当たって一気に成績が上がったときの喜びは格別なものです。そして気がつくと，またプレイしている不思議な魅力をもつゲーム。それがモナークモナークです。



◀オープニングの一画面。このかわいいキャラは？

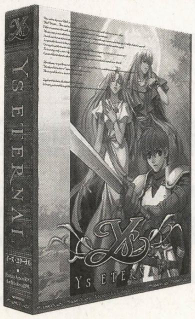
## 目指せ！「名人」位

モナークモナークではステージをクリアすると，攻略にかかった日数，領土の占領率，戦って失った人数の戦闘効率などが成績に反映されて，段（級）位が認定されます。最初22級からはじまって，10段になると「名人」の称号が与えられ，さらに成績を上げていくと☆マークがつきます。何段までいけるか，☆マークをいくつ付けることができるか，ぜひ自分の限界にチャレンジしてみてください。

モナークモナークは，一度プレイしたら，本当にやみつきになってしまいます。ぜひ一度プレイしてみてください。

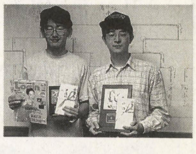
## イースエターナル通常版好評発売中！

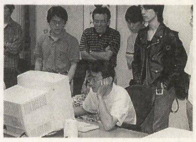
お店で見た人は，もう気づいたと思うけど，8月28日に発売されたイースエターナル通常版は，新イラストを使ったニューパッケージなのだ。月を背景にアドルとフィナーレ&レアが描かれたかっこいいイラストだ。変わったのはパッケージだけではない。アクションが苦手な方のために，EASYモードが追加されているぞ。まだイースエターナルを買っていない人は，これを機会に買うべし！




## VMトーナメント優勝者決定!

ついに最強マスターが決定した。7月25日に，予選を勝ち抜いてきた12名が集まり，決勝トーナメントが開催されたが，さすがに強豪ばかりが集まったこの決勝トーナメント，どの試合も見ごたえのあるものばかりで，2時間以上にも及んだ試合もあった。1回戦から決勝戦まで，約7時間の激闘を制し，見事優勝したのは東京の薄井さんだ。本当におめでとうございました。そして，トーナメントに出場されたみなさんお疲れさまでした。





■コナミで学んで、コナミに入社！ コナミで夢を現実に！

# KCEスクール通信 番外編

年３回発行の機関紙、KCEスクール通信の番外編～9月バージョンです！

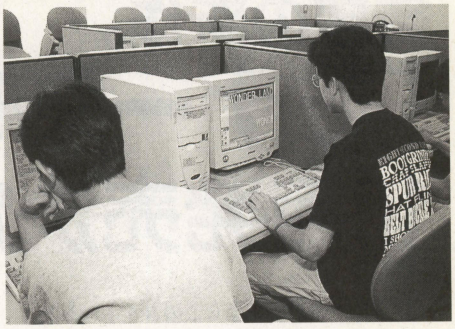
## 夏休み体験セミナー突撃取材

暑かった、8月、夏休み。8月は学校がお休みの月。遊びももちろんいいけれど、その自由な時間に何をするのか？ で差がつくこともある……先の8月3日から7日にかけて、KCEスクール東京本校で体験セミナー（有料）が開催されました。３コースがあって、「PHOTO SHOP CGコース」「Windows＆HTMLコース」そして「Desk topMusicコース」が開講されたのです。それぞれ基本的な操作を学ぶところから始まり、最終的には自分で一応の作品を仕上げるところまでの技術・ノウハウを学んでもらう……という短期集中セミナーでした。

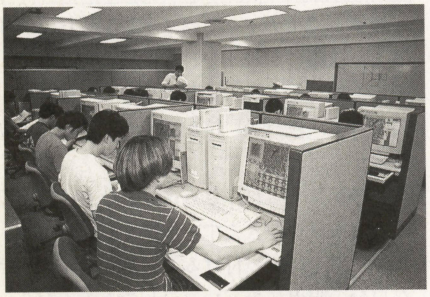
受講中の教室にちょっとオジャマしてみました。みんな真剣、先生の講義の声が教室に響いていました。自分から学びたい、習得したいと思って参加希望をしたみなさん方ですから、真剣になるのは当然ですね。

「Photo Shop～」ではCGの様々な画像処理を体得するためのセミナー。最後の日には、みんなきれいな作品を自分で仕上げていましたよ。「Win～&HTML～」では、Windowsの基本的なことを学んだ上で、ホームページの実践的制作を学習。そして、「Desk Top～」では音符の基礎知識から始まって、最後は自分が入力した曲をコンピュータ演奏させていました。

自分の技術を高めたいというあなたは、KCEスクールのセミナーに参加してみませんか。



▲「Windows＆HTMLコース」の模様です。



▲「PHOTO SHOP CGコース」の講義風景。

▲「Desk top Musicコース」です。

## 10月から短期コース開講！

この10月から3～6ヵ月の短期コースが開講します。

平成10年の10月から、KCEスクール東京本校・神戸本校において3ヵ月～6ヵ月の期間で短期コースを開講します。開講されるのは以下の2コースで、「3Dコンピュータグラフィックスコース」「ホームページデザインコース」です。

2つのコースとも、PowerMacintoshやSGIO2などのハードを使用し、プロの講師から直接指導を受けながら、基本から応用まで取得していただく講義内容になっています。もちろん初心者の方でも、安心して受講してもらえますよ。KCEスクール予備校・本校とはまったくちがった課程の、この短期コース。興味のある方は、ぜひご参加を！ あなたの夢のファーストステップにしてください。

**■3Dコンピュータグラフィックスコース**

◇UNIXの基礎学習、Photoshop、あるいはSOFTIMAGE3Dを利用してのムービー制作。

◇6ヵ月で20回、10月3日（土）から毎週土曜日開講。

1部・ 9：30～12：40

2部・13：50～17：00 の2部講義制。

開講場所は東京本校ならびに神戸本校。

**●ホームページデザインコース**

◇ホームページのデザインおよび制作を学習。HTMLやGIFアニメーション、サウンド素材などの利用法の学習。

◇3ヵ月で11回。毎週金曜日開講。10～12月開講の「1期」、1～3月開講の「2期」があります。1期は10月2日（金）、2期は平成11年1月14日（木）より開講（15日（金）は祝日なので、この日は繰り上げ開講となります）。

1期、2期とも開講スケジュールは以下の通りです。

昼間部 11：10～15：20

夜間部 18：30～21：40

開講場所は東京本校ならびに神戸本校

**■受講受付期間**

両コースとも平成10年9月25日（金）願書必着。

**■受講資格**

高等学校卒業または同等以上の能力を有すると認められる方。

**■出願方法・受講料については下記の電話番号までお問い合わせください。**

### ●ひと口メモ●

ここで、KCEスクールのシステムを少しご説明します。KCEスクールには「予備校」「本校」（以上は東京・神戸）、「実践校」（全国に10ヵ所）があります。「予備校」は初心者向けの開講。「本校」は様々な基礎は習得出来ていて、本格的なゲーム制作を目指す方に開講。「実践校」はコナミの開発会社に併設されていて、制作現場でゲーム作りを学ぶ環境です。「実践校」卒業で、コナミに入社決定ということになります。「予備校」「本校」には「プログラム」「映像デザイン」「音響サウンド」と、進路希望により3つのコースが用意されています。

毎週金曜日に学校説明会を開催しています。参加希望の方は下記までお問い合わせください。

# KCEスクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

**平成11年度生募集中！**

☎03(3224)0573（代）

●最新情報はインターネットで

ホームページアドレス http://www. konami.co.jp

# 全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

## 今月の注目ゲーム

カプコン
### ストリートファイターZERO3

『ZERO』シリーズのポイントは，速攻でラウンドをクリアすること。できる限り90秒以内でCUPを倒しておきたいところだ。また，コンプリートボーナスも重要で，ラウンドをツブして得点を稼ぐより，連続して勝ち続けたほうが最良。

**6,482,500**

Y.O

GAME'S MILK（京都）

ナムコ
### ソウルキャリバー

敵キャラをリングアウトさせにくいので，パワーのあるキャラでガンガンK.O.を狙っていったほうがより早くクリアできる。ラクにクリアしたいなら，リーチの長い武器を持つキャラを選択し，常に遠距離から攻撃すると良い。

**1'17"24**

OO下(ダブルオミクロン)

モンキーハウス本館（福岡）

SNK
### ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

京と庵はCPU戦ではとても強力!この2人はぜひとも選んでおきたい。高得点を狙うなら，“攻撃避け”からの攻撃。この技を中心に得点を稼いでいこう。もちろん，パーフェクトボーナスも大事な得点源なので確実に狙っていこう。

**540,400**

魔B党-おしょう

トミーナムコ（群馬）

彩京
### スペースボンバー Ver.B

敵キャラをキャプチャーしたあとに使える“タメ撃ち”は，発射後，広範囲に敵を巻き込んでダメージを与えるので，非常に効果的。しかも，この攻撃で複数の敵を破壊した場合，通常よりも得点が高いので，とてもオトクだ。

**7,745,900**

売名行為

JOGO江古田店（東京）

### “アイリン夢空間” 新記録★21個達成！

今月は，アイリン夢空間（岐阜）がこれまでのチャレハイ記録を大幅に上回る★21個を達成。その記録の原動力となったのが『ストリートファイターEX2』。18キャラすべてを制覇し，他店のスコアを寄せ付けなかった。最近のアイリンはカプコンの格闘ゲームにはめっぽう強く，他店でもその強さを認めているようだ。プレイヤーのみなさんには，この記録を励みとし，これからもますますスコア・アタックに燃えていただきたい。

さて，今月の注目ゲームのトップは『ストリートファイターZERO3』。総勢で25キャラと，ものすごく使用キャラクターが多いため，キャラ別集計は今のところ未定。今月トップのスコアは「さくら」を使用。スコア稼ぎでのポイントは，ZEROシリーズ特有の秒殺にある。タイムを90秒以上残すと，10倍のスコアを得ることができる。またコンプリートボーナス（負けなしボーナス）も3万点から始まり，最高で10万点まで上がるので，これも絶対に欠かせない。

『ソウルキャリバー』は『ソウルエッジ』の続編。前作と同じくタイムアタックでの集計とする。トップのタイムは，「アスタロス」を使用。

『スペースボンバー』は各お店でもほとんどがB.Verに変わっているため，こちらを集計対象とする。B.Verでは，キャラがはじめから選べる他，敵の出現パターンが少し変わっているとのこと。

『ストリートファイターIII 2ndインパクト』の「オロ」と，『ウォーザード』の「タバサ」でそれぞれカウンターストップ達成！よって2キャラとも集計打ち切りとする。 （宮崎良太，押田隆太）

訂正：今月のトップ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ガンバード（バルナス） | 2,258,800 | J.G.K-ALL㊓ | ゲーム倶楽部大船店（神奈川） |
| ストリートファイターEX2（シャロン） | 1,999,800 | ㊖長 | サブカルチュア（福岡） |
| ライデンファイターズ 2 | 121,285,040 | XRX-いしはらくん | GAME'S WiLL（京都） |

## ■ストリートファイターEX2（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| C.ジャック | 2,498,900 | ☆CAT'S-HKK-(石) | アイリン夢空間（岐阜） |
| ザンギエフ | 2,573,000 | G・CRUSH-HKK-ブロン | アイリン夢空間（岐阜） |
| ハヤテ | 3,089,400 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |
| リュウ | 2,778,000 | G・CRUSH-ROK | アイリン夢空間（岐阜） |
| シャロン | 2,746,600 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |
| ガイル | 2,630,600 | G・CRUSH-HKK-ブロン | アイリン夢空間（岐阜） |
| D・ダーク | 2,909,800 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |
| ダルシム | 2,251,800 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |
| ほくと | 2,721,300 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間（岐阜） |
| ブランカ | 2,702,500 | G・CRUSH-HKK-ブロン | アイリン夢空間（岐阜） |
| ケン | 3,150,200 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間（岐阜） |
| バルログ | 2,883,000 | G・CRUSH-HKK-ブロン | アイリン夢空間（岐阜） |
| 春麗 | 2,958,800 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間（岐阜） |
| スカロマニア | 2,545,300 | G・CRUSH-HKK-ブロン | アイリン夢空間（岐阜） |
| カイリ | 2,582,700 | ☆CAT'S-HKK-とき坊(悪) | アイリン夢空間（岐阜） |
| 七瀬 | 2,910,500 | ☆CAT'S-きみちゃん | アイリン夢空間（岐阜） |
| シャドウガイスト | 2,878,100 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |
| ガルダ | 3,036,500 | G・CRUSH-CYA | アイリン夢空間（岐阜） |

## ■Gダライアス（タイトー）

| ゾーン | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| ν | 38,865,960 | T³-K.K（バシリ） | レタス702（北海道） |
| ξ | 34,004,950 | L2A-大明神 | GAME's WiLL（京都） |
| ο | 54,753,170 | 鋼の肉球 | トライアミューズメントタワー（東京） |

## ■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| ヤン | 8,386,900 | JETぼーず | JOGO江古田店（東京） |
| リュウ | 9,420,000 | DIL(乗) | GAME's WiLL（京都） |
| ダッドリー | 7,142,900 | あ・あれ | GAME's WiLL（京都） |
| いぶき | 8,777,200 | L2Y-GYO | GAME's WiLL（京都） |
| オロ | 9,999,900 | L2Y-GYO | GAME's WiLL（京都） |
| ショーン | 7,130,900 | ?? | GAME's WiLL（京都） |
| ケン | 7,757,400 | ヤン | GAME'S DRAGON（京都） |

## ■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| フォッケウルフTa152 | 3,112,600 | ATC-N.F | GAME INN SAM蕨店（埼玉） |
| 震電J7W | 2,943,900 | 中野龍三 | P.C立川店（東京） |
| F-5Uフライングパンケーキ | 3,163,200 | ZFC-FCM-WFB（カレー部） | ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉） |
| キ84疾風 | 3,160,000 | DAB.S | TILT神保町（東京） |
| DH98モスキート | 3,062,300 | G.F店員 | TILT神保町（東京） |

## ■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

| キャラクター | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| バレッタ | 2,000,100 | ☆CAT'S-大台-HKK-(石) | アイリン夢空間（岐阜） |
| ジェダ | 1,585,700 | ☆CAT'S-HKK-とき坊 | アイリン夢空間（岐阜） |
| ビシャモン | 1,620,200 | HKK-NAL | アイリン夢空間（岐阜） |
| ザベル | 2,046,500 | らちかんきん・えどESG-EDO? | VG達人&H.Eアーサー（長野） |

| タイトル | スコア | スコアラー | 店　名 |
|---|---|---|---|
| デイトナUSA＜上級＞（セガ） | 3′43″96 | ぎるはま(爆)隊長(欽)(黒) | VG達人&H.Eアーサー（長野） |
| ステッガーワン（ビスコ） | 4,704,200 | SOP-たりたり(粗) | セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川） |
| レイディアント シルバーガン（トレジャー） | 23,512,090 | T³-WIZ | トライアミューズメントタワー（東京） |
| サイキックフォース2012（タイトー） | 1′44″46 | G.M.C機械げえむのごんちゃん(ぼ) | モンキーハウス本館（福岡） |
| ブレイカーズリベンジ（SNK／ビスコ） | 23,952,200 | ZZZ | レタス702（北海道） |
| ガーディアンフォース（サクセス） | 14,327,380 | 井上師匠は偉大！ZAC-Ristar | トライアミューズメントタワー（東京） |
| ネオジオカップ'98（SNK） | 27 | 斉藤栄江 | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| エスプレイド＜相模祐介＞（アトラス／ケイブ） | 31,032,530 | ARL.S | アミューズメントスクエアWING（和歌山） |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ） | 1′56″66 | HEK-417 | プレイランドエフワン（宮城） |
| サイヴァーン（カネコ） | 27,600,950 | G.M.C機械T・H(ぼ) | モンキーハウス本館（福岡） |
| エアガイツ＜タイム＞（ナムコ/スクウェア/ドリームファクトリー） | 3′30″39 | チハ | 荏原ゲームコーナー（東京） |
| ゲットバス（セガ） | 10,870g | M.A | ゲームセンターピノキオ（兵庫） |
| ライデンファイターズ2（セイブ開発） | 121,464,460 | XRX-いしはらくん | GAME's WiLL（京都） |
| モーターレイド（セガ） | 44,573 | DNB-YAT?内定 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| プチカラット＜うでだめし／ふつう＞（タイトー） | 19,318,970 | TBR-プチカラットを世に知らしめる会 | TILT神保町（東京） |
| コットン2（サクセス） | 33,723,300 | BUTZ | ゲームインパートナー（千葉） |
| ソーラーアサルトリバイズド（コナミ） | 1,887,500 | ソーラーアサル党kou（ニセ）(か) | トライアミューズメントタワー（東京） |
| ソルディバイド＜カシュオン＞（彩京） | 5,462,100 | (改)おさる | プレイシティキャロット松本店（長野） |
| ウォーザード＜タバサ＞（カプコン） | 9,999,999 | これにて終了YST-MUGEN | サブカルチュア（福岡） |
| プリクラ大作戦＜クララ＞（アトラス） | 41,752,600 | とりあえず…免停。NCP-ねこん | 扇ヶ丘レジャーセンター（石川） |
| セクシーパロディウス＜オプション＞（コナミ） | 7,150,600 | SUR-DXP-天馬(犯)(ま) | ゲームスペース姫路&ゲームハウスJoy（兵庫） |
| ガンバレット＜初級＞（ナムコ） | 220,965 | たら。 | プレイシティキャロット納屋橋店（愛知） |
| ガンバード＜ヤンニャン＞（彩京／ジャレコ） | 2,188,500 | Y.S. | プレイランドエフワン（宮城） |
| ポトポト（セガ） | 2′42″30 | WZH | GAME's WiLL（京都） |
| スーパーストリートファイターⅡ＜バルログ＞（カプコン） | 2,253,800 | オコチャ | モンキーハウス本館（福岡） |
| 富士山バスター＜将軍＞（カネコ／サミー工業） | 1,580,700 | SOP-ぱちぱち(粗) | セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川） |
| 熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） | 3,570 | WZH | GAME'S MILK（京都） |
| 爆裂クイズ魔Q大冒険（ナムコ） | 570,000 | WZH | GAME'S MILK（京都） |
| パイプドリーム＜コースC＞（ビデオシステム） | 5,161,220 | 淫魔妖女Ⅱ&Ⅲ TZW-ART? | トライアミューズメントタワー（大阪） |
| テラフォース（日本物産） | 1,872,800 | テラフォース友の会との仕様-(T) | GAME'S MILK（京都） |
| シャドーダンサー（セガ） | 1,743,450 | 機械UMA(ぼ)システム18大好き | モンキーハウス本館（福岡） |
| ロストワールド＜ニューバージョン＞（カプコン） | 8,749,400 | KOH | サンゲーム岡山（岡山） |
| R-TYPE（アイレム） | 2,344,800 | フクダ連合EZN セコンドSMK師匠 | P.C立川店（東京） |

## ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダイナマイト刑事2 | 196,210 | OSC-五十嵐 | ALLエディ ルート3 |
| アームドポリスバトライダー(上級) | 14,420,180 | DKM | ALL9面 マ、フ、カ |
| アームドポリスバトライダー(ノーマル) | 5,888,310 | NKM | ALL マX3Ⓐ |
| バトルガレッガ | 16,623,520 | や-(よ)かビッチ | ALL勲2落ボーンナム BHII202万 |
| リアルバウト餓狼伝説2(アンディ) | 1,340,900 | ボウイ | ALL アルフ有 |
| リアルバウト餓狼伝説2(ジョー) | 1,333,000 | BAD | ALL アルフ有 |
| ドラゴンパンチ | 970 | NKM | SHU回 |
| ウイッツ | 451,320 | ランバラル | 17面 |
| ソウルキャリバー(アシュタロス) | 1′57″22 | ランバラル | ALL |

## ゲームタウンABC　宮城

仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012(ゲイツ) | 3′23″09 | ARM | ALL |
| サイキックフォース2012(ウェンディ) | 5′36″77 | ARM | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 364,300 | KIM アテナちゃんラブ♡ | サイコチーム ALL |
| ストリートファイターZORO3(ロレント) | 2,648,500 | 戉里 | ALL |
| ランドメーカー | 20,040,910 | G.S ARMと同一 | 踊燕使用7R ALLならず |
| ソウルキャリバー(ナイトメア) | 3′28″50 | 琳猫颯耶 まだもの足りん！ | ALL |
| アルペンレーサー2 レースハイスピード | 1′37″990 | 激甘-如月浪人-RIN | ダウンヒル使用　ALL |

## トライアミューズメントタワー　東京

千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| アルゴスの戦士 | 9,843,910 | AZU-RVF-H.S | |
| ★レイディアント　シルバーガン | 23,512,090 | T3-WIZ | ALL 4STAGE |
| ストライカーズ1945II(疾風) | 3,151,200 | DAB.S | ALL 156万 |
| ★Gダライアス(○ゾーン) | 54,753,170 | 鋼の肉球 | ALL あそべる♪ |
| ★ソーラーアサルトリバイズド(ロード　B) | 1,887,500 | ソーラーアサル党 kou（ニセ）(か) | ALL |
| ブラックアタック | 3,167,300 | さくやまああ〜ん師匠 | 全2周ALL 残0　ヘタレ |
| ★パイプドリーム(連付)(Cコース) | 5,161,220 | 淫魔妖女II&III TZW-ART？ | ALLにやり ×2ヘタレ×0 |
| なめんなよ | 43,930 | KTP | 3面中半 |
| ミスタージャン | 528,000 | しれいかん | |

## レタス702　北海道

札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー(ミツルギ) | 2′29″64 | ZZZ | ALL |
| ★ブレイカーズリベンジ(ショウ) | 23,952,200 | ZZZ | ALL(連) P×15超×18 |
| ストリートファイターEX2(シャドウG) | 2,074,400 | SSC-コロちゃん | ALL |
| エスプレイド(美作いろり) | 31,220,590 | SHF(滝) | ALL 残×4 |
| アームドポリスバトライダーVer.B | 16,287,840 | タマ毛剃りマニア(角汁マシーン)(コ)(ロ) | ALL |
| リアルバウト餓狼伝説2(テリー) | 1,390,600 | Asl☆SNK | ALL アルフ有 |
| Gダライアス(λ) | 31,009,120 | 杉浦広子(お姉さん好き) | ALL(連) 512×2 |
| ★Gダライアス(ν) | 38,865,960 | T3-K、K(パシリ) | ALL(連) 512×2 |
| Gダライアス(μ) | 31,582,360 | 角刈り汁出しマシン コロちゃん(元祖) | ALL(連) 512×0 |
| ライデンファイターズ2 | 100,880,040 | T3-ATS弘 | ALL　(連) 2p側 |

## プレイランドエフワン　宮城

仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZORO3(ケン) | 5,520,200 | サミラーLUK | ALL　(連) X |
| アストラスーパースターズ(ステラ) | 71,943,500 | 実は私ロリコンなんです。あぶそぅぶ(べ) | ALL　(連) |
| ★電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 1′56″66 | HEK-417 | ALL マファB |
| ストライカーズ1945II(震電J7W) | 2,920,000 | 恥部 | ALL |
| ストライカーズ1945II(F5Uファイングパンケーキ) | 3,121,900 | 勃起戦隊ソチンマン ソチンブルー | ALL |
| Gダライアス(λ) | 30,652,230 | 陽子ちゃわん！= MLN | ALL　(連) 512なし |
| Gダライアス(ξ) | 33,819,840 | あと30万 ENK-RIJ | ALL　(連) 512×1 |
| 怒首領蜂(Cタイプ) | 595,052,930 | ジョニー | ALL ショット |
| ★ガンバーバ(ヤンニャン) | 2,188,500 | Y.S. | ALL |
| 鉄拳3 | 1′46″40 | お師匠 | ALL(連)(同) エディ |

## TILT神保町　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| エスプレイド(美作いろり) | 31,475,980 | ピカチュウ☆小泉 | ALL 残5 |
| エスプレイド(相模裕介) | 22,889,590 | 山本 | ALL 残0 |
| ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ) | 3,067,100 | 残ØFCM | ALL |
| ストライカーズ1945II(震電) | 2,942,600 | 中野龍三 | ALL 残2 |
| ★ストライカーズ1945II(モスキート) | 3,062,300 | G.F店員 | ALL 残3 |
| ★ストライカーズ1945II(疾風) | 3,160,000 | DAB.S | ALL ノーミス |
| ストリートファイターEX2(ガイル) | 2,492,500 | 赤頭巾-又ハ-夏美 | ALL CPU乱入×2 |
| ビートマニア2ndMIX(エキスパート　ボーカル) | Great 1078 | ucchy | ALL |
| タイムクライシスII | 1,856,420 | YSK-与作 | ALL |
| サンダードラゴン2(2P側) | 5,896,420 | K.T | ALL 1ミス |

## ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 453,100 | 舞chan's1号 | ALL 京、庵、舞 |
| ダイナマイト刑事2 | 137,850 | -K- | ALL ジーン |
| ソウルキャリバー(アスタロス) | 1′34″87 | さすらいの糖胡芦 | ALL アスタロス |
| ソウルキャリバー(タキ) | 2′52″80 | 流派東方全敗 ペケ【TSK】 | ALL タキ |
| ソウルキャリバー(ソフィー・ディア) | 3′18″38 | 伊葉翔 | ALL ソフィーティア |
| ストリートファイターZORO3(かりん) | 3,288,300 | さすらいの糖胡芦 | ALL |
| ストリートファイターZORO3(ザンギエフ) | 2,763,400 | T・K・T | ALL |
| ストリートファイターZORO3(サガット) | 2,404,800 | 藍川(メス) | ALL |
| ストリートファイターZORO3(キャミイ) | 2,152,300 | FZR | ALL |
| ストリートファイターEX2(シャドウガイスト) | 2,042,600 | つなぎ | ALL |

## VG達人&H.E　アーサー　長野

長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★デイトナUSA2(上級) | 3′43″96 | ぎるはま(爆)隊長(欽)(黒) | T.Aモード |
| デイトナUSA2(中級) | 2′51″94 | TAKA(爆)隊員 | T.Aモード |
| デイトナUSA2(初級) | 2′13″19 | SQH-煩悩大魔人(爆)(欽)(ふぬけ) | レースモード 危機感不足中 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 2′14″41 | PSY | ALL アファB |
| ★ヴァンパイアセイヴァー(ザベル) | 2,046,500 | らちかんきん-えど ESG-EDO？ | ALL(連) ノーマル |
| レーシングジャム(中級) | 1′50″660 | LAC-HERO | T.Tモード |
| レーシングジャム(上級) | 2′03″928 | LAC-HERO | T.Tモード |
| レーシングジャム(最上級) | 2′05″892 | LAC-HERO | T.Tモード |
| ビートマニア2ndMIX(エキスパート) | 778-31-0-0 | ALPHA | ALL クラシック |
| マジカルドロップ2 | 2,084,432 | なべこ | かんたんスタート L55 |

## 竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3(キャミィ) | 2,995,700 | MIS(田) | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 333,700 | GTO-KFC | ALL |
| ダイナマイト刑事2 | 134,830 | BVerを出してくれー この怒りは？ | ラスボス |
| ビートマニア 2ndMIX | 384,827 | バリウムOYA-G | ALL ノーマル |
| ビートマニア 2ndMIX | 647 | | ALL エキスパート |

## ワンコインA館　秋田

秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZORO3(キャミィ) | 3,808,600 | 浅川悠非公認FC会長 REI | ALL 11人 |
| ストリートファイターEX2(七瀬) | 1,880,600 | あおい紫 | ALL　カイリ有 |
| ストリートファイターEX2(ガルダ) | 1,776,300 | 2回も負けた AGT-TAL | ALL　シャドウ有 |
| ストリートファイターEX2(カイリ) | 1,695,900 | KING | ALL |
| ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,625,200 | 狭い店内をなんとかしたいTAL | ALL　シャドウ有 |
| ブレイカーズリベンジ(タオロン) | 6,884,300 | あおい紫 | ALL |
| ティンクルスタースプライツ | 1,541,600 | 帰ってきたあおい氏 脆弱説　DNA | ALL ストーリーモード |
| バトルガレッガ | 14,535,940 | KOA | ALL ボーンナム |
| ビートマニア2ndMIX | 好評稼動中 | | |

## プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ソルディバイド(カシュオン) | 5,462,100 | (改)おさる | ALL 1周272万 |
| ライデンファイターズZ | 110,077,690 | Joupiuss v.R. | ALL　(連)付 残×0ジャッジスピア |
| スペースボンバー verB | 5,997,800 | (改)おさる | 6-4 1号機 |
| エスプレイド(相模祐介) | 23,953,220 | HLK | ALL　(連)付 |
| エスプレイド(JB-5th) | 17,697,200 | HLK | ALL　(連)付 |

## ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 02′30″39 | AXE | CPU戦1本 |
| エスプレイド(美作いろり) | 17,398,570 | (板) | ALL |
| ストライカーズ1945II(フォッケウルフTal52) | 2,326,300 | (板) | ALL Tal52 |
| サイヴァーン | 20,633,670 | SAI | ALL |
| メタルスラッグ2 | 4,601,200 | TNT | ALL |
| ソウルキャリバー(ヴォルド) | 03′23″20 | NHK | ヴォルド |
| アストラスーパースターズ | 51,554,100 | PON | ココ |
| ストリートファイターEX2(ガルダ) | 1,962,800 | 316 | ガルダ |

## プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形県

山形市東原町1-2-13　☎023-625-5553

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZORO3(サガット) | 3,104,100 | DAMCOM© | Zイズム、ALL |
| ストリートファイターZORO3(カリン) | 3,043,300 | ZAO-HIR | Z、P×5 ALL |
| ストリートファイターZORO3(さくら) | 3,059,500 | ZAO-HIR | Z　P×4 ALL |
| ストリートファイターEX2(ガルダ) | 2,160,800 | 雄MANさん | ALL カイリ無し |
| Gダライアス(λ) | 26,355,130 | ZAO-HIR | ALL　(連) |
| ソウルキャリバー(ミツルギ) | 2′13″37 | ヌゴー！EHRG EIZ消えた(涙)のⒻ | ALL |
| ソウルキャリバー(ソフィーティア) | 3′51″87 | FJM | ALL |
| ソウルキャリバー(シャンファ) | 4′09″85 | ZZL | ALL |
| エアガイツ(クラウド) | 134,270 | さらばガイツ設定です。PSY | 集計対象外のスコアです。 |

## アミューズメントパラダイスing　長野

松本市出川2-6-14　☎0263-27-7264

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| わくわく7(ダンディーJ) | 26,273,200 | BBC | ALL ※本人です |
| わくわく7(ポリタンクZ) | 16,433,800 | 牛山　ヘビ次　インターネット？何ソレ | ALLやった事無いよオレ |
| ストリートファイターIII2ndインパクト(アレックス) | 1,000 | 基板持ってるのはUFOではナイショだ | 1面仕事が充実している |
| ストリートファイターEX2(ケン) | 12,400 | たのむから基板持ってるのは言わないで | 1面仕事が充実している |
| 私立ジャスティス学園(アキラ×2) | 7,900 | これはひまつぶしだ アーホーバー○ー | 1面仕事が充実している |
| スーパーストリートファイターII(キャミイ) | 40,100 | クリアするとは言ったがオレはやらん！ | 1面仕事が充実している |
| ゼロガンナー(トカヘリ) | 400 | とやかく言うのはよせ！オレはやらない | 1面仕事が充実している |
| ストライカーズ1945(ライトニング) | 55,206 | クリアするまでは行かん。明日はいく。 | 2面仕事が充実している |
| ストライカーズ1945(震電) | 44,200 | 目標2周ALL...ーじゃなくて2面。 | 1面仕事が充実している |
| ストライカーズ1945(トカヘリ) | 100 | コックにオレのプレイをマネされたチィ | 1面仕事が充実している |

## ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダイナマイト刑事2 | 134,820 | 剣匠イザナム | ALL　ボイズン・アイビー |
| ストリートファイターEX2(ガルダ) | 2,427,000 | 灰色 | ALL　(連) |
| ストリートファイターEX2(ケン) | 2,180,000 | 三島　京 | ALL　(連) |
| ストリートファイターEX2(七瀬) | 2,653,200 | 地中海の赤い風(氏) | ALL　(連) |
| ストリートファイターEX2(C・ジャック) | 2,059,100 | GSM-つる | ALL　(連) |
| ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,882,300 | 灰色 | ALL　(連) |
| ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,738,500 | ドクターペッパー党党主 | ALL　(連)(同) 二百円スコア |
| ストリートファイターEX2(バルログ) | 1,896,700 | 八百エックス | ALL　(連) |
| ストリートファイターZERO3(ソドム) | 3,471,900 | 遠征くん | ALL |

## チャレハイ通信

●ゲームタウンABC（宮城）

★ただ今，『ソウルキャリバー』が好調です。対戦ではやはり『ZERO3』や『KOF』，『サイキ2012』なども盛んなので，腕に自信のある人はどうぞ御来店ください。P.S.　ASG-如月浪人-REN様，御来店ありがとうございました。

●PC立川店（東京）

★PC納屋橋店のSOLID-AMCさん。9月13日〜15日に伺いますのでよろしくお願いします。　by　店員O.K&XYZ

●ICサービス砧店（東京）

★砧店では，ちょっと見ないゲームなどマメに入れ替えているので要チェック。

●ゲームセンターポパイ（東京）

★最近，スコアを出してくれる人がいなくてとても寂しいです。ハイスコアラー求む!

●ゲームコーナーフジ（東京）

★プレイランドエフワン，Jogo江古田店，アイリン夢空間，GAME's　Will，GAME's　Milkの常連のみなさん，突然おじゃましましてすみませんでした。また遊びにいきたい

## 荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ビートマニア2ndMIX | 384,848 | MIS㊥　EGC- | ALLノーマル |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 477,300 | IS㊥　EGC-M | ALL |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 2′46″66 | S㊥　EGC-MI | ALL スペシネフ使用 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′06″60 | ㊥　EGC-MIS | ALL ドルドレイ使用 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′10″31 | EGC-MIS㊥ | ALL エンジェラン使用 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′32″02 | EGC-㊂MKZ | ALL グリスボック使用 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 2′38″56 | EGC-㊂MKZ | ALL バル・バドス使用 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′58″43 | EGC-㊂MKZ | ALL サイファー使用 |
| ★ネオジオカップ'98 | +27 | 斉藤　栄江 | ALL ブラジル失点0 |
| ★エアガイツ | 3′30″39 | チハ | ALLティファ使用 |

## プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダイナマイト刑事2 | ALL CLEAR | JAG-MIYA氏 魚すけ | 計2名 1COIN |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′03″41 | MIS㊥（センチな人） | ALL ドルドレイ |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 2′45″56 | MIS㊥（センチな人） | ALL スペシネフ |
| ファイティングバイパーズ2 | 1′33″34 | 勝新太郎原理主義者 ムッシュかまやつぅ | ALL　カーン BMで17秒㊊ |
| エアガイツ（スコア） | 104,390 | SnRun-y | ALL YOKO使用 |
| バルキューブ | 827,480 | 荏原一の逆ギレ男！ MIS㊥（ニセ） | LV.26 ※3設 |
| レイフォース | 9,343,000 | 巣鴨卒業？ZBL-NUR⑧　巣㊤ち | ALL 10万落ち　㊜付 |
| 餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード） | 2,147,100 | CYCLONE-㊗　華子 | ALL サカザキ有㊜㊙付 |
| 餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード） | 2,177,800 | HYAKU-KTL ㊅　奈津子 | ALL サカザキ有㊜㊙付 |
| ストリートファイターII（ダルシム） | 1,720,100 | ダル汁 | ALLタル・ベガ落 D×57爪×9㊜付 |

## ゲーム　パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10 笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945II（ライトニング） | 2,303,000 | FRE-04-ZIN | 2-7㊜ |
| モンスターランド | 6,192GOLD | WOP氏の弟子N | ALL ヒマだ〜〜〜 |
| バスアングラー2 | 5,325g | Y.Y | ジグ（銀） 71cm |

## ICサービス経堂店&千歳船橋店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 370,900 | GUN-HO-GUNS | マリーハイデアンデALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 368,900 | パワーグラデーション | ブライアン庵 タクマALL |
| リアルバウト餓狼伝説2（季香緋） | 1,429,200 | MIU | ALLアル有 経堂 |
| エスプレイド（JB-5th） | 21,343,920 | AHO | ALL　船橋 |
| ストライカーズ1945II（キ84疾風） | 1,402,200 | AHO | 2-1 船橋 |
| ストライカーズ1945II（震電J7W） | 1,370,700 | AHO | 2-1 船橋 |
| ストライカーズ1945II（P-38ライトニング） | 1,345,800 | AHO | 2-1 船橋 |
| ストライカーズ1945II（P5Uフライングパンケーキ） | 1,100,000 | 魅里尉ⓜりゅん♡ | 1-8 船橋 |
| ストライカーズ1945II（DH98モスキート） | 798,300 | 魅里尉ⓜりゅん♡ | 1-7 船橋 |
| ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52） | 489,800 | ロイヤルガード22号 | 1-5 船橋 |

## ICサービス砧店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| エスプレイド（相模祐介） | 19,599,850 | あかりとクリスに萌え〜♡ MRY　ⓜ | 1c　ALL |
| エスプレイド（JB-5th） | 16,069,880 | BELL十周年 | 1c　ALL |
| エスプレイド（美作いろり） | 12,407,590 | MRYⓜくん | 1ボス　おち |
| マーヴルVSカプコン | 1,675,300 | MIU（ガンビット、スリライダー） | 1c　ALL |
| マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター | 1,809,000 | MIU（リュウ、ウルボリン） | 1c　ALL |
| アルカノイド | 828,350 | Y.M | 32面まで |

## ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
杉並区下井草2-44-7　ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012（刹那） | 1′52″13 | ぬるいさんボーズリーチ！今井君㊎ | ALL |
| レイディアント　シルバーガン | 21,570,990 | (うさぎマーク) | ALL STAGE4 |
| ストリートファイターEX2 | 1,733,200 | さいがRIK | ALL |
| Gダライアス（νゾーン） | 38,504,770 | D.S.クリオネ アイラブユー | ALL㊜ |

## プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビル　B1　B2　☎03-3943-6735

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（アスタロス） | 1′32″30 | キングガルフ㊝ | 同付　ALL |
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 1′35″49 | もう限界？ | 同付　ALL |
| ソウルキャリバー（みつるぎ） | 1′47″57 | しょぼつゆ | 同付　ALL |
| ソウルキャリバー（キリク） | 2′16″67 | 僕だけ全々つながらないの？あつし夫㊋ | 同付　ALL |
| ソウルキャリバー（シャンファ） | 2′57″52 | DNB | 同付　ALL |
| セガラリー2（初級） | 2′40″77 | MSO-10-LIE | ALL　MT |
| デイトナUSA2（初級） | 2′14″28 | ZBL-LEDrf | ALL |
| ★モーターレイド | 44,573 | DNB-YAT？内定 | ロビンALL |
| レイディアント　シルバーガン（ステージ4） | 19,041,790 | ISO | |
| アストラスーパースターズ（サカモト） | 63,522,900 | 坂上使えねー もっと使えねー | 俺はALL ㊄4本落ち |

## JOGO江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★スペースボンバー（B.Ver） | 7,745,900 | 売名行為 | ALL　㊜ |
| ストリートファイターEX2（シャドウガイスト） | 2,746,000 | えどJET | |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン） | 8,386,900 | JETぽーず | ALL　㊜ |
| ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン） | 6,708,400 | ムーンライト！（ここで腕を前！）押忍 | ALL　㊜ ジャンプも可 |
| レーシングジャム CHAPTER2 | 1′56″303 | 入荷一週間で消滅。もう、どーでも。 | 中級コース |
| スターグラディエイター2 | 受付中 | だれか出してください。 | ウチZERO 3入ンねー。 |
| アストラスーパースターズ | 受付中 | お願いします。 | マジかよ！？ |
| エスプレイド | 受付中 | とりあえずスコアを求む。 | だからさー乱入出ねンよ。 |
| 電車でGO！2 | 受付中 | 飛び入り可。 | クソゲー クソゲー。 |
| ハーレーダビットソン | 受付中 | いそがしい退屈な日々を変て下さい。 | 最近ヒマだね デンスケ♡ |

## プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33ロイヤルヴィーゼ1F　☎042-359-0658

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（マキシ） | 2′48″53 | SHU | |
| ソウルキャリバー（ヴォルド） | 3′32″38 | CHA | |
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 4′12″70 | INA | |
| ソウルキャリバー（シャンファ） | 4′24″80 | KWA | |
| ソウルキャリバー（ナイトメア） | 4′33″03 | SHU | |
| 究極タイガーII | 7,649,740 | AO平太 | ALL IP側 |
| ゴルフィンググレイツ2（PAT） | -22 | 水戸ピィー | |

## P.C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイディアント　シルバーガン | 18,811,270 | 来月はSTAGE4 ODA-Zⓐⓤⓔⓘ | ALL ステージ2 |
| レイディアント　シルバーガン | 22,317,420 | ANT | ALL ステージ4 |
| ★ストライカーズ1945II（震電J7W） | 2,943,900 | 中野龍三 | 2周ALL 残×2 |
| エスプレイド（相模祐介） | 28,852,270 | SGL-BEF | ALL |
| Gダライアス（Oゾーン） | 54,626,900 | 〆切前夜から翌日夕方までお嬢様特急！ | ALL　もちろんつばさちゃん♡ |
| ソルディバイド（カシュオン） | 5,377,700 | 540万ホントに出るの？店員O.K | 2周ALL 1周272万 |
| バトルガレッガ | 15,947,580 | 再来週XYZに酒をオゴらされるH.F | ALL鳥280万 6.7面へっぽこG913 |
| R-TYPE（連付） | 2,344,800 | フクダ連合EZN セコンドSMK師匠 | 2周ALL 残×0 |
| 達人王 | 2,315,580 | やっとガイコツっすⓦ | 2-5ボス |
| ブラッデイロア（アリス） | 4′55″85 | SHO | ALL |

## TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZORO3（リュウ） | 3,558,400 | PYO | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（ケン） | 5,365,800 | PYO | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（ダルシム） | 4,403,200 | WARRIOR | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（ザンギエフ） | 4,022,100 | 瑪羅門 | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（ガイ） | 5,597,200 | よっしいV | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（さくら） | 6,102,400 | ASM㊔ | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（豪鬼） | 4,319,800 | BCD | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（E-本田） | 4,957,000 | ASM㊒㊛" | ALL　㊜付 |
| ストリートファイターZORO3（バーディ） | 4,265,700 | ABEんじゃー | ALL　㊜付 |
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 2′38″96 | 英喜 | ALL |

## ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイディアント　シルバーガン | 23,002,350 | 美夕ちゃんのしもべ | ALL　STAGE4 |
| パズルボブル4（ひとりでパズル） | 310,774,170 | PCエンジンマニア Y.Y | ALL 難易度ふつう |
| ストリートファイターEX2（ガイル） | 1,747,700 | ダンナ | ALL |
| ストリートファイターEX2（チュンソー） | 1,936,000 | Y | ALL |
| バトルガレッガ | 15,430,870 | CHAT-あある じ -ぶ- | ALL ワイルドスネイル |
| ソウルキャリバー（ヴォルド） | 2′57″02 | ダンナ | ALL |

## ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 4′07″62 | 瀬那“サイレンススズカ”るみか | 祝GI制覇 |
| バトルガレッガ | 15,669,640 | 目標1689万B3-USO氏に捧ぐ | ALL　㊜ 残0ミヤモト |
| レイディアント　シルバーガン | 17,344,480 | KRS-EMI（薬用葉命酒） | ALL ステージ2経由 |
| ソウルキャリバー（ナイトメア） | 3′30″25 | D.Lord（B-007Y.S） | ナイトメア使用 ずたぼろ |
| ビートマニア2ndMIX | 414,339 | 永谷（仮称） | PBX1、PX1、BX1 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 476,300 | EVE（error） | ALL　京、ラリー、庵 |
| ダイナマイト刑事2 | 129,380 | “ジーン命”うみにん | ハンサム〜、…アウトォ！ |
| レイストーム（R-GRAY1） | 15,842,250 | Y（N）氏元気？ KRS-TTR | ALL　5ボム50万 |
| ストリートファイターZERO3（リュウ） | 2,325,400 | KST-かずや様 | リュウ　IC ALL |
| ストライカーズ1945II（キ84疾風） | 2,906,000 | 現実逃避ZSM | 2周ALL疾風1ボム1 |

## セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ステッガー1（韓国） | 4,704,200 | SOP-たりたり㊊ | ALL㊜ビバなしビボなし |
| レイディアント　シルバーガン（ステージ4） | 21,136,210 | Ⓜ | ALL残4 |
| レイディアント　シルバーガン（ステージ2） | 16,875,490 | SOQ㊥ | ALL残2 |
| ストライカーズ1945II（キ84疾風） | 2,902,100 | ZSM | ALL㊜ |
| バトルガレッガ | 13,915,350 | 勝手にダビングしないで組合入会希望君 | ALL㊜残1 チッタ |
| バトルガレッガ | 16,059,300 | 親愛なる㊋にささぐDXP！！㊝ | ALL㊜ ミヤモト |
| 出たなツインビー | 4,526,850 | 適当亭ヘボ吉君！！ 時間差は楽しい | ALL㊜ 2ミス |
| ★富士山バスター（将軍） | 1,580,700 | SOP-ぱちぱち㊊ | ALL㊜㊙ ビバなし |
| メタルスラッグ2 | 6,116,680 | ZEN（全裸） | ALL残0 170万落ち |
| パンクショット | 112点 | Ⓩ | ALL |

## ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012（刹那） | 2′08″87 | むつべ | ALL |
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 5′30″79 | サイコ野郎☆裏卍 | ALL |
| アストラスーパースターズ（ステラ） | 37,913,600 | うらまんじ | ALL |
| アストラスーパースターズ（マロン） | 33,317,500 | ブチャラティ | ALL |
| アストラスーパースターズ（ルージュ） | 34,047,900 | トノホモン | ALL |
| パズルボブル3 | 489,618,050 | PCエンジンマニア Y.Y | 2.5モード 29面 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 712,400 | O.S | 京庵アテナ ALL |
| メタルスラッグ2 | 4,713,820 | H.K | 6面ボス 第2段階 |

と思いますのでよろしく。

by　遠征君

**●トライアミューズメントタワー（東京）**

★『ガーディアンフォース』／14,327,380／井上師匠は偉大!ZAC-Ristar／ALL

**●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）**

★当店では，『KOF'98』，『ZERO3』，『PF2012』などの超人気対戦格闘ゲームが1プレイ50円にてお楽しみいただけます。また毎週日曜日には，最強トーナメントと称した，ゲーム大会を行なっておりますので，興味のある人はぜひ御来店ください。

**●熊谷ガリバー（埼玉）**

★最近，多くのスコアラーのみなさんに遠征に来ていただいてます。本当にありがとうございます。基本的には，いつ来店いただいても大丈夫なので，気軽にお来しください。

**●PC筑波学園店（茨城県）**

★当店は7月31日をもって閉店いたしました。みなさまの御来店大変ありがとうございました。

by　店長

**●PC納屋橋店（愛知）**

★『ソウルキャリバー』5台入荷しました。5台とも絶賛フル稼働中です。『ソウルキャリ

### プレイアイシー鶴巻店&伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ライデンファイターズ2 | 69,498,830 | YOU | SLAVE (伊) |
| メタルスラッグ2 | 3,612,120 | MMM | (伊) |
| リアルバウト餓狼伝説2 | 1,199,100 | EEF | ジョー・東 (伊) |
| モトクロスGO　上級 | 3′14″56 | D.T中村 | デビル (鶴) |
| サンダー&ライトニング | 66,572,660 | 石川-NWO | 3-5 (鶴) |
| バスアングラー トーナメント | 27,529g | BOZ　昔の人 | (鶴) |
| バスアングラー ベストビッグバス | 5,378g | BOZ　昔の人 | 72.8cm (鶴) |
| タイムクライシスIIソロプレー | 860,250 | T.A | 16′13″31 (鶴) |
| タイムクライシスIIリンクプレー | 1,071,820 | S.W&T.A | 14′43″10 (鶴) |
| 上海　万里の長城 北京 | 690,070 | ALX | ALL (鶴) |

### 八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代ユパボウル1F　☎0474-85-2235

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| スペースボンバー | 5,964,800 | ブルースリー | 6-4　(連)付 |
| ストリートファイターEX2 (ザンギエフ) | 1,584,000 | Yui | ALL |
| ストリートファイターEX2 (ハヤテ) | 1,752,700 | ALL | ALL |

### プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ロジックプロ | 50,740 | KUN | ALL |

### ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビル地下1階　☎043-203-1057

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| エスプレイド (美作いろり) | 28,844,080 | チーズバーガー80円♡ | ALL 残×2 |
| アームドポリスバトライダーBVer (上級コース) | 19,806,320 | ラブリーマック65円♡ | ALLバロン ストロカーペ |
| アームドポリスバトライダーBVer (一般コース) | 5,668,000 | SGL-ベルガー憲王 | ALLマリア ワイルカーペ |
| Gダライアス（λ） | 19,760,290 | SGL-ベルガー憲王 | ALL |
| Gダライアス（ν） | 31,882,890 | TEHKAN | ALL |
| Gダライアス（ο） | 44,526,870 | ラース・オブ・アーダソ | ALL 残×3 |
| ギャラガアレンジ | 1,105,320 | CKL-ESK | ALL |
| 忍者くん魔城の冒険 | 3,148,090 | サルげし（40点） | 70面 |
| ピットフォールII | 1,392,180 | T.J！ | ALL 100万有 |
| ジャイロダイン | 1,066,960 | ビートマさるげし | |

### ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3 (ローズ) | 5,738,400 | AES-NAD | ALL ローズ |
| ストリートファイターZERO3 (キャシィ) | 5,248,200 | AES-バティ-西 | ALL |
| レイディアント　シルバーガン (ルート4) | 20,951,790 | AES-NAD | ALL |
| レイディアント　シルバーガン (ルート2) | 16,458,960 | Ating-AB平 | ALL |
| ストリートファイターEX2 (春麗) | 1,878,800 | FERC-KEDS | ALL チュンリー |
| ストリートファイターEX2 | 776,500 | 一つ言っておきたい事がある　レバーの | ナナセ 調子が悪い！ |
| エスプレイド (相模祐介) | 18,630,930 | 赤いリボン-ポタ太 | ALL |
| 怒首領蜂 (Aタイプ) | 185,749,670 | HARD-TORA | 2-4 LASER |
| ストリートファイターZERO3 (ソドム) | 4,172,000 | M.M 66664649！ | ALL ソドム |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 517,400 | AXD | ALL |

### xセイタイトー・サンヒルバージョン　栃木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 雷電DX (初級コース) | 7,304,900 | らじあめさんなかなか行けなくてごめん | ALL、(連) だめちゃ〜ん |
| GダライアスVer.2 (οゾーン) | 55,438,420 | サルゴリランドねぇ SGL-ひろりん | ALL、(連) 150万落ち |
| きらめきスターロード | 50,400 | グラムちゃん | ALL |
| ストリートファイターEX2 (ガルダ) | 1,925,800 | VIP | ALL |
| サイドバイサイド2 (超=級コース) | 3′05″03 | 藤原お茶屋店 GTR | インプレッサ (MT) |
| サイキックフォース2012 (刹那) | 2′57″24 | GTR | |
| サイキックフォース2012 (レジーナ) | 4′40″11 | KIT | |
| サイキックフォース2012 (マイト) | 4′46″17 | YAS | |
| サイキックフォース2012 (カルロ) | 5′31″82 | YAS | |
| サイキックフォース2012 (玄信) | 6′11″24 | YAS | |

### Peak to Peak　五番店　千葉
松戸市常盤平5丁目19番1号　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| エスプレイド (J-B5th) | 21,962,670 | JRA | ALL ハート×3 |
| 電車でGO！2 (特急はくたか) | 256.6km | CRS | ALL PROモード |

### GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5、2F　☎048-444-9025

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ストライカーズ1945II (フォッケウルフTal52) | 3,112,600 | ATC-N.F | (連)2周ALL |
| ストライカーズ1945II (キ84疾風) | 3,150,700 | DAB.S | (連)2周ALL 1周158万 |
| エスプレイド (J-B5th) | 30,472,080 | REF | ALL 残3 |
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 660,600,030 | WTN | 2周ALL 2000万落 |
| ブレイジングスター | 64,667,060 | SGL-SAKI (ABC) | (連)ALL DINO135 |
| スペースボンバーVerB (3号機) | 7,676,000 | ISO | ALL　残1 |

### トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 540,400 | 魔B党-おしょう | ALL |
| レイディアント　シルバーガン (STAGE4) | 22,500,370 | ECM-SSI-S、I | ALL　(連) |
| サンダードラゴン2 (2P側) | 5,971,610 | ○年越しのラブコール　A、M、K、T | ALL　(連) 3ボスなし |
| ストリートファイターEX2 (ガルダ) | 2,164,900 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ストリートファイターEX2 (ガイル) | 2,134,100 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ストリートファイターEX2 (シャドー) | 2,050,300 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ストリートファイターEX2 (ななせ) | 1,931,100 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ストリートファイターEX2 (Cジャック) | 1,915,500 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ストリートファイターEX2 (ブランカ) | 1,917,300 | 魔B党-おしょう | ALL |

### ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★コットン2 (アプリ) | 33,723,300 | BUTZ | ALL 連付 |
| アームドポリス バトライダー | 7,230,670 | This | ALL 上級コース |
| アームドポリス バトライダー | 1,502,490 | This | ALL 初級コース |
| アームドポリス バトライダー | 3,951,330 | This | ALL 練習コース |
| アームドポリス バトライダー | 7,356,990 | 死死死死死死死 | ALL スペシャル |

### プレイスポット　ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| Gダライアス (λゾーン) | 31,279,960 | ユング | ALL　(連)付 |
| Gダライアス (οゾーン) | 51,069,940 | G.GERIUS | ALL　(連)付 |
| レイディアント　シルバーガン | 16,094,130 | TWT-ぱすてる | ALL |
| ストリートファイターZERO3 | 3,665,100 | 弟子皮 | ALL Rミカ使用 |

### モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012 (ウォン) | 3′06″74 | 魔B党-おしょう | ALL |
| レイディアント　シルバーガン (4面コース) | 23,291,080 | ECM-SSI-S .I | ALL 残×1 |
| レイディアント　シルバーガン (2面コース) | 19,322,900 | SOL君がんばって♡ | ALL 残×0 |
| セガラリー2 (中級) | 2′55″41 | G.I.C 群馬中級委員会 | STRATOS（MT） |
| デイトナUSA2 (初級) | 2′14″70 | つながんねーよこれ GAN-SOL | ALL ハード車MT |
| スターグラディエイター2 (レイン) | 347,700 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ブレイカーズリベンジ (SHO) | 23,576,700 | 魔B党-おしょう | ALL |
| ダイナマイト刑事2 | 163,360 | 魔B党-おしょう | ALL ジーン |
| タイムクライシス2 | 1,565,060 | カッパピアJコースターよろしくH.T | ALL, 14′36″73 |
| エスプレイド (JB-5th) | 22,616,940 | SKM-OH！ | ALL 残×2 |

### ギャレッソ津田沼&新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012 (エミリオ) | 2′23″19 | GRS-ELF | ALL |
| サイキックフォース2012 (ウォン) | 3′07″31 | GRS-ELF | ALL |
| エスプレイド（美作いろり） | 31,694,170 | 滝さんありがとう | ALL 残4 |
| G ダライアス（ν） | 38,705,160 | ピカチウ元気？ 愛は元気です♡ | ALL |
| ★ストライカーズ1945II (F5Uフライング・パンケーキ) | 3,163,200 | ZFC-FCM-WFB（カレー部） | ALL 残2　B×3 |
| バトルガレッガ | 15,724,430 | トランクスで夜、出歩く奴。 | ALL ボーンナム |
| ガディアンフォース | 14,009,360 | カツカレーパワー！ 井上邪美♡かなる | ALL オレメ多数 |

### 熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイディアント　シルバーガン (2面ルート) | 16,301,470 | うーん　いけず♡紅蘭ラヴーONKEL | ALL |
| タイムクライシス2 (1P側) | 1,956,020 | いまいち IQ？ | ALL 90.0% |
| タイムクライシス2 (2P側) | 1,688,800 | いちろう | ALL 2、3面落ち |
| セガラリー2 (超上級) | 2′37″10 | JKR これでも遅い | プジョーMT |
| セガラリー2 (チャンピオンシップ) | 3′58″59 | AMO | プジョーMT |
| ブレイジングスター | 61,347,690 | SNT(新) | ALL(連) ウィンディナ |
| Gダライアス (λ) | 30,199,670 | DAI氏お世話になりました。T. | ALL(連) 512×2 |
| Gダライアス (ν) | 37,585,800 | house-J.K | ALL(連) IRDです。 |
| Gダライアス (ξ) | 33,677,250 | XYZの弟子 T3-T.M | ALL(連) |
| Gダライアス (ο) | 53,455,080 | IRD-ZKR | ALL(連) |

### ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| リアルバウト餓狼伝説2 | 1,211,900 | JOE | 1cALL アルフレド右 |
| バツグン | 13,049,550 | サザンクロス夫婦 | TYPE-B ALL |
| アームドポリスバトライダー VerB | 6,386,200 | サザンクロス夫婦 | ショーティS 強上級ALL |
| ストリートファイターZERO3 (ローズ) | 3,943,300 | 元出ると駄目みたい CPS-EFG | ALL×izm　ローズ |
| シュマイザーロボ | 328,500 | 大王 | ガウディ ラスボス |
| 怒首領蜂Cタイプ | 223,078,270 | サザンクロス夫婦 | S強化 2-7火蜂 |
| 対戦とっかえ玉 | 1,925,200 | キリハラマコト | ALL　シン 20連鎖 |

バー』をプレイするなら，ぜひ当店へお越しください。

**●アイリン夢空間（岐阜）**

★『ストリートファイターEX2』（スカロマニア）／2,545,300／G.CRUSH.HKK-ブロン／ALL

★『ストリートファイターEX2』（Cジャック）／2,498,900／☆CAT'S-HKK／ALL

★『ストリートファイターEX2』（ハヤテ）／3,089,400／G.CRUSH-CYA／ALL

★『ストリートファイターEX2』（シャロン）／2,746,600／G.CRUSH-CYA／ALL

★『ストリートファイターEX2』（シャドウ）／2,878,100／G.CRUSH-CYA／ALL

★『ストリートファイターEX2』（カイリ）／2,582,700／☆CAT'S-HKK-とき坊／ALL

★『ストリートファイターEX2』（ガルダ）／3,036,500／G.CRUSH-CYA／ALL

★『ストリートファイターEX2』（ななせ）／2,910,500／☆CAT'Sさみちゃん／ALL

★『ヴァンパイアセイヴァー』（ジェダ）／1,585,700／☆CAT'S-HKK-とき坊／ALL

## アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ストリートファイターEX2（リュウ） | 2,778,000 | G・CRUSH-ROK | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ケン） | 3,150,200 | ☆CAT'S きみちゃん | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（チュンリー） | 2,958,800 | ☆CAT'S きみちゃん | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ガイル） | 2,630,600 | G・CRUSH-HKK-ブロン | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ザンギエフ） | 2,573,000 | G・CRUSH-HKK-ブロン | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ダルシム） | 2,251,800 | G・CRUSH-CYA | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ブランカ） | 2,702,500 | G・CRUSH-HKK-ブロン | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（バルログ） | 2,883,000 | G・CRUSH-HKK-ブロン | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（ほくと） | 2,721,300 | ☆CAT'S きみちゃん | ALL (連)(必) |
| ★ストリートファイターEX2（D・ダーク） | 2,909,800 | G・CRUSH-CYA | ALL (連)(必) |

## GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイディアント シルバーガン | 16,047,990 | GSK | ALL (連)(同) ステージ2 |
| ★ストリートファイターZERO3（さくら） | 6,482,500 | Y.O | ALL (連) さくら |
| ストリートファイターZERO3 | 4,611,100 | 赤い彗星 | ALL (連) ケン |
| ライデンファイターズ2 | 110,148,600 | GSK | ALL (連) ライデンMKII |
| ライデンファイターズ2 | 108,572,880 | GSK | ALL (連) ビーストウイング |
| ★爆裂クイズ魔Q大冒険 | 570,000 | WZH | ALL(連)97% |
| ★熱闘！激闘！クイズ島 | 3,570 | WZH | ALL(連) 誤答×2 残ライフ×1 |
| ★テラフォース | 1,872,800 | テラフォース友の会との仕様-Ⓣ | ALL (連) |
| | | | |
| | | | |

## チャレンジャー　ガムガム店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 3′03″52 | (林) | ALL |
| ソウルキャリバー（ヴォルド） | 3′16″10 | (林) | ALL |
| ソウルキャリバー（ナイトメア） | 3′59″78 | (林) | ALL |
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 4′19″20 | (林) | ALL |
| ストリートファイターZERO3 | 2,731,500 | トサカ イナカ帰るヒマ無し | ALL バーディ |
| ストリートファイターZERO3 | 2,483,800 | 仕事仕事！ | ALL さくら |
| バーチャストライカー2 ver98 | +15 | A.M | ALL 16-1 パラグアイ |
| ストリートファイターEX2（ななせ） | 1,302,900 | GON | カイリまで |
| エスプレイド（相模裕介） | 26,721,840 | まさる | ALL |
| ビートマニア2nd MIX | 251,060 | まさる | ALL ノーマル |

## ゲーム　ブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43第1ビル1F　☎0584-82-6196

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| リアルバウト餓狼伝説2 山崎 竜二 | 1,321,500 | SS？ | 1cALL |
| スターグラディエイター2 シェイカー | 232,300 | グリスボン（バカボン？） | 1cALL |
| マーヴルVSカプコン | 2,427,000 | MOI | 1cALLモリガン、ロックマン |
| メタルスラッグ2 | 3,792,540 | N.D | 1cALL |
| ストリートファイターEX2（七瀬） | 1,799,400 | KLY | 1cALL |
| レイディアント シルバーガン | 9,035,590 | おやもとさん | STAGE2 |
| ブレイカーズリベンジ SHO | 9,091,900 | S.F | 1cALL |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 3′38″95 | S.T | 1cALL |
| スターグラディエイター2（Gビルシュタイン） | 5′51″51 | TOM社長（くまのプーさん） | 1cALL |
| リアルバウト餓狼伝説2（李 香緋） | 1,260,200 | SS？ | 1cALL |

## GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン） | 7,757,400 | ヤン | ALL (連) |
| ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ） | 8,825,400 | ロン | ALL (連) |
| ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ） | 4,304,800 | チャ | ALL (連) |
| ダイナマイト刑事2 | 119,900 | CHK | ALL ブルーノ |
| アームドポリスバトライダーBver.（特別） | 8,882,370 | せみ | ALL エディット |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 2′57″70 | GGG隊員D.F | ALL |
| ソウルキャリバー（シャンファ） | 3′29″87 | GGG隊員D.F | ALL |
| ストリートファイターZERO3（ローズ） | 3,719,100 | GGG隊員D.F | ALL Z-ISM |
| ストリートファイターZERO3（キャミイ） | 2,974,300 | GGG隊員D.F | ALL Z-ISM |
| ストリートファイターZERO3（かりん） | 2,695,300 | GGG隊員D.F | ALL Z-ISM |
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 2′47″84 | GGG隊員D.F | ALL |
| 電車でGO！2高速編（ほくほく線 上級） | 286.5km | FEV-EX.(た) | 残167秒9 8点E×4回 |
| デイトナUSA2（中級） | 2′53″19 | TAKA(爆)GG-ANNEX | HARDCA R.MTTA |
| 餓狼伝説スペシャル（ダックキング） | 1,394,000 | ダック最高 | ALL |
| | | | |

## Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 326,900 | M.N | 京紅丸庵 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 300,200 | EMP | 京紅丸庵 |
| ストリートファイターEX2（シャドウ） | 3,431,600 | EMP | SHADOW |
| ストリートファイターEX2（ケン） | 3,063,000 | COP | KEN |
| マーヴルVSカプコン | 2,192,000 | TAK | 春麗Rモリガン |
| マーヴルVSカプコン | 2,422,300 | EMP | モリガン&ロック |
| ストライカーズ1945 | 1,140,600 | 仁 | K184 |
| ストライカーズ1945 | 8,698,000 | T.N | サムライソード |
| | | | |
| | | | |

## GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 2′37″77 | ロボフェチ君 | ALL |
| レイディアント シルバーガン（St.4） | 21,862,450 | H.M | ALL (連) |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ） | 9,999,900 | L2A-GYO | ALL (連) |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ） | 9,420,000 | DIL%＝% | ALL (連) |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（イブキ） | 8,777,200 | L2A-GYO | ALL (連) |
| ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン） | 7,545,200 | ブロックアウト更新したいなー | ALL (連) |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー） | 7,142,900 | あ・あれ | ALL (連) |
| ★ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン） | 7,130,900 | ？？ | ALL (連) |
| ★ライデンファイターズ2（フェアリー） | 121,464,460 | XRX-いしはらくん | ALL (連) 2P側 |
| ★Gダライアス（ζゾーン） | 34,004,950 | L2A-大明神 | ALL (連) |

## タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3（かりん） | 3,447,000 | KOS | ALL |
| ハイパービシバシチャンプ（タイム） | 35″07 | GEKI復活！ | ALL |
| ソウルキャリバー（アスタロス） | 1′29″32 | STG-T.M(欠) | ALL |
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 2′10″60 | 自力本願寺GANZ | ALL |
| ソウルキャリバー（ヴォルド） | 2′11″67 | I♡JUNNA 超KTL-MSV(純) | ALL (洋) |
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 2′26″03 | KaZ | ALL |
| ソウルキャリバー（ナイトメア） | 2′57″10 | 田中れな＝なっちゃん | ALL |
| アストラスーパースターズ（ステラ） | 57,668,200 | I♡JUNNA 超KTL-MSV(純) | ALLⓅ×15 (洋) |
| アストラスーパースターズ（ココ） | 49,766,400 | 愚地独歩 | ALL |
| サイキックフォース2012（ガデス） | 1′53″36 | ITK＝カンタロー | ALL |

## ゲーププラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| パニックパーク（パニックキング） | 303 | ASO | オールジャンプパニック |
| ストリートファイターZERO3（ケン） | 3,181,000 | BOB | ケン Z-ism |
| ストリートファイターZERO3（キャミイ） | 2,323,100 | SDR-えくすたあ | キャミイ Z-ism |
| ストリートファイターZERO3（ゴウキ） | 1,640,900 | SDR-えくすたあ | ゴウキ X-ism |
| ストリートファイターZERO3（R.ミカ） | 1,741,900 | 永の（復活記念） | R.ミカ Z-ism |
| ストリートファイターZERO3（ブランカ） | 1,722,700 | ABE | ブランカ Z-ism |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## ミッキー2　大阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-643-6145

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012（ゲイツ） | 3′12″59 | SYG-MK=R | 1c ALL |
| サイキックフォース2012（マイト） | 2′17″31 | Seize-KKK | 1c ALL |
| エスプレイド（相模祐介） | 27,266,060 | SYG-D.I | 1c ALL 2面640万 |
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 7′43″81 | ？and？ | 1c ALL バトラー |
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 367,098,520 | SYG-HBS -オム氏 | 1c 2-6 ショット |
| 怒首領蜂（Bタイプ） | 477,846,630 | はち | 1c ALL ショット |
| デッドオアアライブ（ノーマル） | 1′56″51 | SYG-CC -あうく(欽) | 1c ALL カスミ |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 409,700 | JAM | 1c ALL |
| | | | |
| | | | |

## マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZEROIII（さくら） | 3,019,500 | とりあえずやってみた(よ) | ALLさくら P×4 |
| エスプレイド（美作いろり） | 21,112,250 | 穴ウメ結婚おめ コーナーキック | ALL 残1 |
| ヴォルフィード | 9,999,990 | SGD-KRZ | ALL ノーミス |
| マジカルドロップIII（すとーりー） | 3,093,796 | そろそろBPくりあできねえかな？ | BP死亡 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1F　☎052-204-0237

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 581,908,640 | 社会人H.S | ALL 残×1ショット |
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 1′58″94 | SOLID-AMC(谷) | ALL |
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 3′17″95 | とりあえず そらみみ☆ふぇすた | ALL |
| ★ガンバレット（初級 (連)付） | 220,965 | たら。 | ALL B=`＋$ |
| ガンバレット（上級 (連)付） | 224,806 | たら。 | ALL Ⓑダブル |
| アルペンレーサー2（レース） | 1′36″952 | ASG-如月浪人-RIN | ハイスピードダウンヒル |
| タイムクライシスII（ロバート側） | 738,740 | へっぽこ銃士＝ちょん | ALL |
| ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（藤崎） | 1,513,000 | キャリバー発売記念と関係ない NEU | ALL 根性 EASY |
| アストラスーパースターズ（フーリー） | 47,146,300 | END | ALL Ⓟ×7 |
| アストラスーパースターズ（ステラ） | 45,030,200 | ASG-如月浪人-RIN | ALL Ⓟ×8 |

## タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| サイキックフォース2012（マイト） | 2′02″97 | Seize-KKK | ALL (同) マイト |
| ストリートファイターZERO3（キャミィ） | 3,504,100 | G・Mらしい…… | ALL (連) キャミー |
| ストリートファイターZERO3（ナッシュ） | 2,706,200 | OGAらしい…… | ALL (連) ナッシュ |
| ストリートファイターZERO3（サガット） | 2,175,500 | TOY | ALL (連) サガット |
| エスプレイド（美作いろり） | 26,650,500 | TOY | ALL いろり |
| レイディアント シルバーガン | 22,825,900 | H.M | ALL (連)(同) |
| ライデンファイターズ2 | 115,171,050 | 全然ダメ(奈) | ALL (連) ジャジスピア |
| タイムクライシス2 | 1,320,050 | GGG・M | ALL |
| ストリートファイターEX2（リュウ） | 2,772,300 | G・CRUSH-ROK | ALL (連) りゅう |
| | | | |

## プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ダイナマイト刑事2 | 114,400 | マギーしろう | ブルーノ使用 ALL |
| ダイナマイト刑事2 | 122,060 | マギーしろう | ジェーン使用 ALL |
| ダイナマイト刑事2 | 113,060 | マギーしろう | エディ使用 ALL |
| ストリートファイターZERO3（キャミィ） | 2,288,400 | D.S | キャミィ使用 ALL |
| マーヴルVSカプコン | 1,842,500 | ナオゾー | リュウ・春麗 ALL |
| リアルバウト餓狼伝説2 | 906,600 | D.S | フランコバッシュ ALL |
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 41,274,950 | D.S | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

★『ヴァンパイアセイヴァー』（バレッタ）／2,000,100／☆CAT'S-HKK-とき坊／ALL
★『ヴァンパイアセイヴァー』（ビシャモン）／1,620,200／HKK-NAL／ALL

**●GAME'S WiLL（京都）**

★『ポトポト』／4′42″30／WZH／ALL

**●ミッキー2（大阪）**

★『KOF98』『ZERO3』とも，かなり対戦が熱くなってきています。腕に自信のある人は，一度お越しください。とうとう『スペースハリアー』を入れました。かなりイケてます。さあ，つぎは『ナイトストライカー』だ（いつになることやら……）。

**●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）**

★東京のJKP-TON氏，暇なので「ヒンデンブルグII世号」に乗って遊びに来てください。
あなたのエミリンより

**●PC島大前店（島根）**

★『バーチャロンオラトリオタングラム』ランキング・バトル好評開催中。この号が出る頃には，『ソウルキャリバー』ランキング・バトルも開催（予定）です。参加者をお待ちしております。

## アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★エスプレイド（相模祐介） | 31,032,530 | ARL.S | ALL ライフ3/5 |
| エスプレイド（J-B5th） | 25,676,820 | おぐりん♡ | ALL ライフ3/6 |
| 怒首領蜂（Aタイプ） | 184,487,020 | ARL.S | 2-5 ショット強化 |
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 230,497,860 | うしっさん | 2-6 ショット強化 |
| Gダライアス（οゾーン） | 48,713,920 | おぐやん | ALL |

## ゲームスペース姫路店＆ゲームハウスJoy　兵庫
神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-453-4985

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ★セクシーパロディウス（オプション） | 7,150,600 | SUR-DXP-天馬(犯)(ま) | ALL (連)付 視力0.015 |
| ダイナマイト刑事2（ジーン） | 115,390 | S.O.S | ALL MI |
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 3′51″77 | BCK | ALL |
| ソウルキャリバー（ソフィーティア） | 4′44″39 | BCK | ALL |
| ソウルキャリバー（アイヴィー） | 4′50″49 | BAD | ALL |
| ソウルキャリバー（ナイトメア） | 5′14″89 | BCK | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 322,600 | S.H | ALL 庵、社、テリー |
| ストリートファイターEX2（カイリ） | 1,855,600 | Y.T | ALL |
| スターグラディエイター2（ジューン） | 172,400 | Y.T | ALL |
| スターグラディエイター2（ジューン） | 9′06″23 | A.T | ALL |

## ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターEX2（バルログ） | 1,705,900 | WEAPON | ALL |
| ストリートファイターEX2（ガルダ） | 1,861,100 | K.H | ALL |
| リアルバウト餓狼伝説2（山崎） | 1,437,800 | 氷影王神 | ノーミス ALL |
| ストリートファイターZERO2ALPHA | 1,676,100 | JKP-ZNG-伯耆守 | 真ゴウキにまけ ザンキエフ |
| スーパーストリートファイターIIX（ガイル） | 1,833,800 | 石川雅之 | ALL ラストゴウキ |
| ストライカーズ1945II（キ84疾風） | 1,451,000 | 私は番長　STF-言うだけ番長 | 2-2で全滅 連なし |
| ゼロガンナー（アジアコース） | 撃墜数407 | STF-寛千代 | ALL　コブラ使用　残1 |
| ゼロガンナー（アメリカコース） | 撃墜数491 | STF-寛千代 | ALL コブラ使用 |
| ゼロガンナー（ヨーロッパコース） | 撃墜数430 | JKPゼロガン隊長 STF-桑名一陸尉 | ALL コブラ使用 |

## ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 1′52″22 | LMA(か) | ALL (同)付 |
| ソウルキャリバー（アスタロス） | 2′21″40 | LIR-水無 金欠のため速攻脱落 | ALL (同)付 |
| ソウルキャリバー（キリク） | 2′41″77 | LMA(か) 出稼ぎはイヤ | ALL (同)付 |
| ソウルキャリバー（タキ） | 2′55″72 | LMA(か)どーせ3日でクビになる↓ | ALL (同)付 |
| ソウルキャリバー（シャンファ） | 3′38″88 | ディックついにピノの店員に！ | ALL (同)付 |
| ストリートファイターEX2（ななせ） | 1,911,000 | H.M | ALL |
| ガーディアンフォース | 11,691,250 | セクハラトークBBSに参加予定 | ALL (同)付 |
| 怒首領蜂（Cタイプ） | 383,429,430 | F.I | 2-7　火蜂 レーザー |
| ダイナマイト刑事2 | 128,210 | TUN | ALL |
| ★ゲットパス | 10,870 | M.A | ALL パレス |

## 扇ケ丘レジャーセンター　石川
野々市町高橋町86-2　☎076-286-6406

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3（春麗） | 5,922,900 | 人にはいえないスコア　あああかもね | ALL チュンリー |
| ストリートファイターZERO3（R.ミヤ） | 5,646,000 | だめだめくん | ALL R.ミカ |
| ストリートファイターZERO3（ナッシュ） | 5,044,300 | 奥さんと子供を大切にしよう | ALL ナッシュ |
| ストリートファイターZERO3（かりん） | 4,069,800 | 一応 | ALL かりん |
| スペースボンバー | 7,289,100 | T.I | ALL 残×1 |
| ★プリクラ大作戦（クララ） | 41,752,600 | とりあえず…免停。NCP-ねこん | ALL |
| きらめきスターロード | 48,000 | ASG-如月浪人-RIN | ALL 電パなし |

## サンゲーム岡山　岡山
岡山市中央町3-8　☎086-231-6532

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3 | 3,564,600 | ミカしかないげ！ | ALL R.ミカ |
| バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 13,985,630 | TGV | ALL (連) |
| バトルガレッガ（ガイン） | 16,504,200 | ニャースまにあ | ALL (連) |
| ★ロストワールド（NEWバージョン） | 8,749,400 | KOH | ALL (連)(必) 残ZENNY546万 |
| 鉄拳3（シャオユウ） | 1′31″98 | 穴ウメ夫 | ALL |
| ゲイングランド | 31,186,265 | ニャースまにあ | ALL |

## ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ビートマニア　2ndMIX | 1085-20-0-0 | ZZZ七首 | EXボーカル |
| ストリートファイターEX2（ガルダ） | 2,016,100 | ZZZ七首 | ALL ガルダ |
| ストリートファイターEX2（ケン） | 1,951,800 | ZZZ七首 | ケンALL |
| ダイナマイト刑事2 | 116,130 | ZZZ七首 | ALL |
| 対戦とっかえ玉 | 4,976,700 | ダーツ | ALL教授2 2連鎖75個 |
| ストリートファイターEX2（バルログ） | 1,861,900 | ZZZ七首 | バルログ ALL |

## イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3（春麗） | 3,773,100 | KAG三厳 チャイナ服バンザイ | ALL　X 春麗 |
| ストリートファイターZERO3（さくら） | 3,167,300 | SRX-TO 劇セラムン観に行け | ALL　Z さくら |
| ストリートファイターZERO3（ソドム） | 2,964,900 | K.S あれ大山アンザは？ | ALL　Z ソドム |
| ストリートファイターZERO3（バルログ） | 2,294,100 | T.B | ALL　Z バルログ |
| ストリートファイターZERO3（ダン） | 2,183,400 | といちや | ALL　Z ダン |
| ストリートファイターZERO3（E.本田） | 1,974,300 | Thomas 第13師団隊員 | ALL　Z E.本田 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 164,100 | A.T | ALL　初回 舞ユリアテナ |
| ストリートファイターEX2（ガルダ） | 2,131,500 | SRX-TO | ALL　影有 ガルダ |
| ストリートファイターEX2（春麗） | 1,482,200 | Y.O | ALL　影有 春麗 |
| ソウルキャリバー（ナイトメマ） | 3′25″25 | タキは全身ペインティングでコスプレ？ | ALL ナイトメア |

## プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| タイムクライシス2（単独） | 1,118,630 | A.F | 1cALL |
| ソウルキャリバー（アスタロス） | 3′27″47 | オダブツ | 1cALL |
| ストリートファイターZERO3（ダン） | 2,859,100 | DANサイキョ〜流 | Z-ISM 1cALL |
| ストリートファイターEX2（ケン） | 1,945,500 | MST-ISD-F CF | 1cALL |
| ストリートファイターEX2（春麗） | 1,837,900 | MST-ISD-F CF | 1cALL |
| ストリートファイターEX2（シャロン） | 1,774,700 | MST-ISD-F CF | 1cALL |
| アームドポリスバトライダー B.ver | E.021,370 | イソノ | 上級1cALL　Lv9 |
| エスプレイド（美作いろり） | 27,572,940 | No.NAME | 1cALL |
| スペースボンバー | 3,329,700 | オダブツ | 1c4-2 |
| ダイナマイト刑事2 | 146,420 | イソノ | ミッション2 1cALLエディ |

## アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 2′04″66 | MSO-08ユン 最近やってない | ALL　アファームドB |
| ソウルキャリバー（ミツルギ） | 2′56″37 | BUU | ミツルギ ALL |
| サイヴァーン | 18,132,130 | DMA | ALL 連付 |

## チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3（豪鬼） | 3,798,600 | ★-暗黒龍 | ALL |
| ストリートファイターZERO3（さくら） | 4,633,300 | FAD-まさき君 | ALL |
| ストリートファイターZERO3（リュウ） | 3,323,300 | ★-暗黒君 | ALL |
| ストリートファイターZERO3（コーディ） | 3,246,900 | FAD-YUK | ALL |
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 2′33″69 | ITK-Shin | ALL |
| サイキックフォース2012（刹那） | 2′47″49 | AMT☆PPP | ALL |
| エスプレイド（相模裕介） | 29,385,220 | バイオレンス岩鬼 | ALL |
| エスプレイド（美作いろり） | 27,551,670 | YOUすけ | ALL |
| エスプレイド（JB-5th） | 26,814,680 | FAD-LXSⅦ | ALL |
| メタルスラッグ2 | 5,289,430 | H.Y | ALL |

## モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストリートファイターZERO3（バルログ） | 3,801,600 | ゼルナム族2号 | ALL (連) 中国人×2 |
| サイキックフォース2012（ガデス） | 2′25″37 | G.M.C.機械げ えむのごんちゃん(ほ) | ALL (連) |
| サイキックフォース2012（ゲイツ） | 2′44″62 | G.M.C.機械げ えむのごんちゃん(ほ) | ALL (連) |
| サイキックフォース2012（エミリオ） | 2′21″41 | G.M.C.機械げ えむのごんちゃん(ほ) | ALL (連) |
| ★サイキックフォース2012（刹那） | 1′44″46 | G.M.C.機械げ えむのごんちゃん(ほ) | ALL (連) |
| ★シャドーダンサー | 1,743,450 | 機械UMA(ほ) システム18大好き | ALL |
| ブレイカーズリベンジ（ショウ） | 23,710,800 | 機械J.O(ほ) | ALL (連)(同) |
| ストリートファイターEX2（ナナセ） | 2,031,200 | HYT | ALL |
| ストリートファイターEX2（シャロン） | 2,032,700 | TTM | ALL |
| ★スーパーストリートファイターII（バルログ） | 2,253,800 | オコチャ | ALL (連)(同) 大使館炎上 |

## サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| レイディアント　シルバーガン | 23,089,090 | GDS-俺様オリジナルチーム？？ | ALL 4ステージ |
| ストリートファイターZERO3（ケン） | 5,981,200 | ベガ下手です YST-MUGEN | ALLL (連)(同) ケン使用 |
| ストリートファイターZERO3（豪鬼） | 5,434,300 | これがメインか？ 鶴来屋8号室 | ALLL (連)(同) 豪鬼使用 |
| ストリートファイターZERO3（ローズ） | 5,384,200 | 液体バイオレンス (局)長 | ALLL (連)(同) ローズ使用 |
| ストリートファイターZERO3（キャミィ） | 5,271,800 | 瞳が青いからやっちゃった♡　鶴来屋 | ALLL (連)(同) キャミイ使用 |
| ストリートファイターZERO3（ブランカ） | 5,168,000 | ただなんとなく 鶴来屋8号室 | ALLL (連)(同) ブランカ使用 |
| デイトナUSA2 | 2′58″54 | MRC.MGATA2　爆 | ALL　中級 T.Aモード |
| ライデンファイターズ2 | 101,068,250 | キャラレター載せて 出雲良子の許嫁 | ALL ジャッジ使用 |
| ライデンファイターズ2 | 111,977,540 | YST-すみれ姫 | ALL スレイブ使用 |
| ★ウォーザード | 9,999,999 | これにて終了 YST-MUGEN | ALL タバサ使用 |

## 青木玩具店　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 316,200 | 723氏 | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 270,800 | T.S氏 | ALL |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 | 278,600 | T.M氏 | ALL |
| リアルバウト餓狼伝説2（キム） | 1,252,400 | T.N氏 | ALL |
| リアルバウト餓狼伝説2（山崎） | 893,300 | T.N氏 | ALL |
| メタルスラッグ2 | 4,654,070 | | |

## ゲームプラザショールーム　熊本
熊本市黒髪5丁目4-62（2F）　☎096-343-9831

| タイトル | スコア | スコアラー | 備考 |
|---|---|---|---|
| ソウルキャリバー | 4′09″48 | T.T | ALL　シャンファ |
| ストリートファイターEX2（春麗） | 1,893,400 | Q降下爆撃隊 R☆J | ALL　春麗 |
| ストリートファイターEX2（ケン） | 1,853,000 | テリー・ザ・キッド | ALL　ケン |
| エアガイツ（スコア） | 109,480 | T.T | ALL　書文 |
| エスプレイド（J.B5th） | 23,584,520 | LEIRIN君（猫耳&ロリー） | ALL |
| ライデンファイターズ2 | 110,980,020 | 僕の限界です。次に期待。（負け犬） | ALL スレイブ |
| アームドポリスバトライダー（上級） | 10,483,760 | 俺 | ALL カーペット |
| プチカラット（うでだめし・かんたん） | 2,427,770 | 君 | ALL　アクア |
| ストリートファイターZERO3（ザンギエフ） | 2,931,800 | 参考君（(連)がないと…） | ALL　ロシア代表 |
| ソウルキャリバー（ソフィー・ディア） | 2′11″60 | 松桐さくら | ALL ソフィーティア |

●モンキーハウス本館（福岡）
★『サイバーン』／27,600,950／G.M.C.機械T.H／ALL
★『ソウルキャリバー』／1'17"24／oo下（ダブルオミクロン）／ALL
●ゲームプラザショールーム（熊本）
★今回から参加させていただくことになりました。大学の隣ということで，学生さんの休み時間ツブしとして利用されています。ゲームファンの人が少ないので，スコアは一般人レベルですが，これからもよろしくお願いいたします。

# 皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

バーゲン開催中

**アイレム**
- R-TYPE Ⅱ 10K
- スパルタンX 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 18K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- 銀河帝国の逆襲 15K

**SNK**
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ネオジオMVSカセット 各種 格安
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 2枚付

**カプコン**
- 殿様の野望Ⅱ, Q&D 各3K
- 1942・バルガス 各8K
- 1943 15K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- チキチキボーイ 25K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K
- CPⅡ 各種 格安

**TOA PLAN**
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドギューン 8K
- V-5 8K

**コナミ**
- グラディウス(電源H付) 20K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ, 出たなツインビー
- ヘクシオン 各3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 魔獣の王国 38K
- Q-バート 48K
- キューブリック 28K
- サーカスチャーリー 8K
- GX ROMボード 格安 1K~

**ジャレコ**
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 5K
- P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラティア. エンゼルキッス. スーチーパイⅡ(ロム) 各1K
- メガシステムマザー 格安

**デコ**
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- ドラゴン忍者 7K
- クルードバスター 5K
- コブラコマンド 5K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K
- 大相撲 5K

**セガ**
- フリッキー 18K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 7K
- カルテット 2 16A 15K
- ぷよぷよ. テトリス 各2K
- コラムス2、コラムス 各2K
- ボナンザブラザース S24) 10K
- シャドーダンサー. 忍び 各5K
- テディボーイブルース 18K
- 青春スキャンダル 25K
- アップンダウン 28K
- ピットホールⅡ 28K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各3K
- モンスターランド 15K
- ドキドキペンギンランド 35K
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、他
- バーチャーファイター2
- 詳細は情報FAX(下記)を!!

**タイトー**
- スペースインベーダー 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- 中華大仙, 功里金団 各5K
- 飛龍の拳 18K
- バブルボブル 12K

- 飛翔鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 3K
- 〃 リベンジー S付 5K
- ヴォルフィード 2K
- パズニック、フリップル 各2K
- ダッシュ野郎 15K
- フォーティ ラブ 5K
- イグジーザス 12K
- 女三四郎 15K
- フィールドゴール 38K
- スラップファイト 5K
- リングレイジ、 5K
- バグマン 18K
- TUBE-IT(ロケVer.)
- パズル、インストデップなし15K
- スペースインベーダー オリジナル (アップライト筐体用の基板)
- ビデオ出力(モノクロ) 25K

**F-2 マザーボード付**
- プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン5K. ルナーク5K
- マザー不要の場合 -3K
- F3-Subカートリッジ 0.5Kより各種

**テクモ**
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 15K
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 15K

**テクノス**
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

**ニチブツ**
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 10K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
- フリスキートム 68K

**UPL**
- タスクフォースハリアー 5K
- ムスタング 8K
- アクロバットミッション 8K

**ユニバーサル**
- スナップジャック 12K
- コスミックアベンジャー 18K
- ミスターDO 雪だるま 12K
- Mr.Do ユニコーン 10K
- Mr.Do ワイルドライド 10K
- ジャンピングジャック 18K

**ナムコ**
- ナムコクラッシックVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 25K
- マーベルランド 18K
- アサルト パネル付 18K
- コスモギャングザビデオ 18K
- ドラゴンセイバー 18K
- 子育てクイズマイエンゼル 2K
- 〃 〃 2 3K
- 源平討魔伝 20K
- スカイキッドDX 38K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 20K
- エメラルディア 3K
- キング&バルーン音声Bなし 15K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューラリーX (c) 10K
- ニューマンアスレチック 10K
- ゼビウス 10K
- ディグダグ ギャラガ 各3K
- パックギャル 8K
- パックマン (c) 5K
- ギャラクシアン (c) 5K

バーゲン開催中

最新 中古基板情報はFAXで!

**その他**
- サファリーラリー 48K
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ミサイルコマンドS付 48K
- ブラックホール, レッドUF 各8K
- ポラックス, ボルフィード 各2K
- サーカス(風船わり) 80K
- センティピード 28K
- フェニックス 10K
- クレージーコング 15K
- 珍品・逸品 各種 あります。詳細はFAX情報をご覧下さい
- ズンズンブロック 68K
- Qバート 48K
- ヨットマン 48K
- バンバンカー 12K
- ニュージグザグ 8K
- バーディ 10K
- ボレンチ 18K
- キャプテンスタントマン 8K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 38K
- 任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

**麻雀**

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん麻鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、 各2K
スーパー〇禁版 8Kスーパーリアル Ⅲ3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルⅤ3K

**大型機の迫力が家庭で**

| | | |
|---|---|---|
| ダライアス(3画面) | | 58K◎ |
| サンダーブレード | (a) | 8K |
| アフターバーナー Ⅱ | (a) | 8K |
| ギャラクシーフォースⅡ | (a) | 20K◎ |
| スペースハリアー | (a) | 68K◎ |
| スターブレード | V21(a) | 18K |
| エアーコンバット | V21(a) | 18K |
| ソルバルウ | V21(a) | 18K |
| ギャラクティックストーム | | 12K◎ |
| ナイトストライカー | | 38K◎ |
| ウォーリアブレード | | 5K |

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

**基板高価買入**

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

バーゲン開催中 リスト以外にも格安品が多数あります。 最新中古基板情報はFAXで!

通信販売専門店 ヤマト宅急便にてお届けいたします

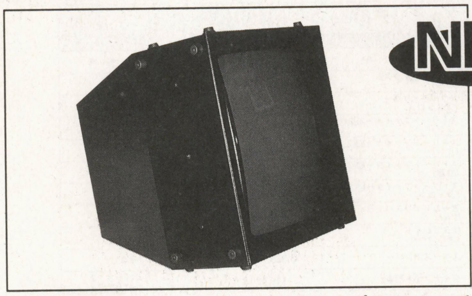
定休日 日曜日(祝日は営業)
電話受付 午後1時~午後7時

## 20インチモニター新発売

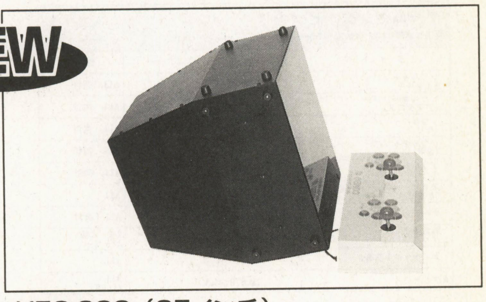
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

**入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)**

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。



NEW



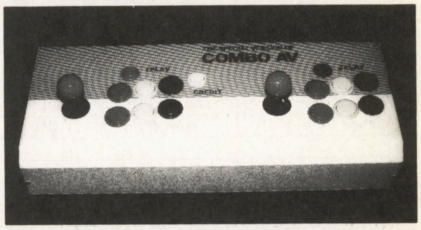
中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

**20インチモニター+コンボAVセット**
**¥78,000** (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

**すべてが標準装備** (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。




映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

**中古基板情報はFAXで!24時間OK!**

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

**12ボタン全てオートトリガー可。**
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

**新型コンボAV発売中!!**
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

**通販専門です**
ヤマト宅急便で即日発送
代引(コレクト)もOK!!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

# 移転 開店1周年記念セール

# Windows98搭載モデル 超特価！

広告掲載価格はすべて税別です

## FUJITSU FMV-DESKPOWER Uv2

**FMVUV23** ミニタワー型台数限定モデル **超特価¥158,000**

CPU:AMD-K6/MMX200 RAM:32MB HDD:2.6GB CD ROM:最大20倍速 CRT:15インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

## NEC VALUESTAR

**PC-9821V200/MZ D2** タワー型

定価¥363,000 **超特価¥169,000**

CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3GB CD ROM:最大20倍速 CRT:別売り モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

**PCVS20C/S7 CA2** 定価¥308,000 **超特価¥153,000**

CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3.2GB CD-ROM:20倍速 CRT:17インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

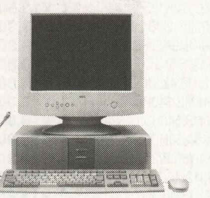
**PCVS26D/S5 DA2** 定価¥353,000 **超特価¥185,000**

CPU:PentiumⅡ266 RAM:32MB HDD:3.2GB CD-ROM:最大24倍速 CRT:15インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

## NEC VALUESTARプリンターセット

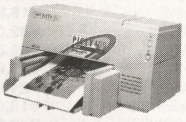
**PCVS20C/S7 CA2**
**+**
**PICTY400**

合計定価¥399,800 **超特価¥162,800**



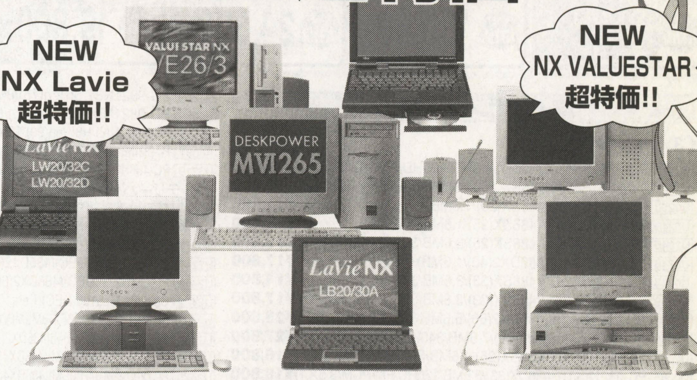
**PCVS26D/S5 DA2**
**+**
**PICTY400**

合計定価¥444,800 **超特価¥194,800**



**最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい**

**その他お買い得品多数入荷!!**

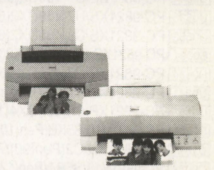



**Windows98搭載モデル 超特価!!**

**従来機種Windows95搭載モデルも特別値下げ!!**

## NEC・EPSON カラープリンタ

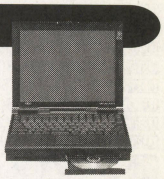
| | | |
|---|---|---|
| PM-600C | 定価¥43,800 | 超特価¥24,800 |
| PM-750C | 定価¥59,800 | 超特価¥39,800 |
| PR-J320 | 定価¥49,800 | 超特価¥29,800 |
| PR-J220 | 定価¥32,800 | 超特価¥18,800 |
| PR-J4000 | 定価¥89,800 | 超特価¥59,800 |



## FUJITSU FMV-BIBLO NUモデルUV2

**FMVNUVUV23** 台数限定モデル
**超特価¥220,000**

CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CDROM:最大20倍速
CRT:12.1TFTカラー液晶 モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

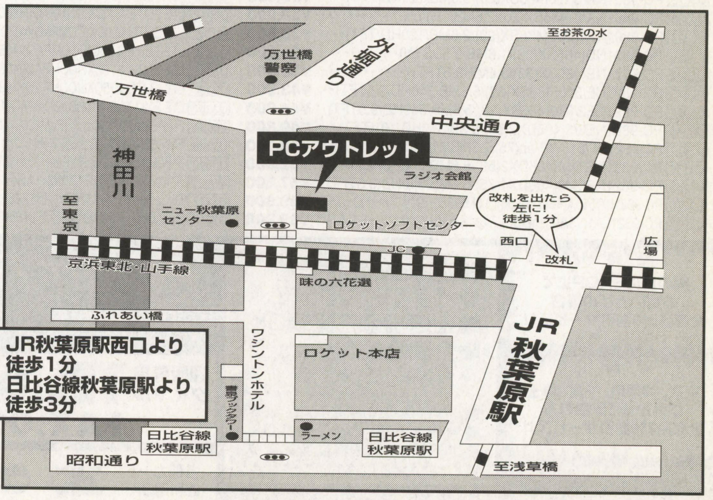


**価格は値下がり変動しますので確認してください**
価格は '98 8/30日現在です

# ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間
月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30




## 通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447

# 超優良中古パソコン店！

**PC NET** ピーシーネット

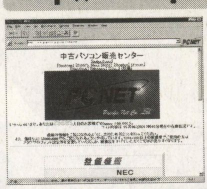
おかげさまでSHOPオープン1周年。**大創業祭**

店内大改装！ 選べる比べる 商品在庫50%UP!

**下取り・買取り致します** 法人向けの買取りサポートシステム 梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK!

SHOP営業時間/11:00〜19:30　通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

大人気！ 抜群のヒット数! PC NETホームページ
**http://www.prins.co.jp/**




●捜しやすい検索機能豊富
●商品画像付き
●リアルタイムな機種情報
●最新の価格でGET!

パソ通 最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!! **TEL03-3733-1433** (2400〜28800bps)

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

PC-9801BX/M2(NEC)
PC-9801NS/A120(NEC)
PC-9821NT/260(NEC)
MAC LCII(APPLE)
FMV-425D(富士通)
FMV-433(富士通)
171FS(コンパック)
BJ-220JS2(キャノン)

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

◆中古パソコン店最大級の広いフロア（面積330m²）◆デスクトップから周辺機器まで（98,Mac,DOS/Vを中心に）豊富な品揃え ◆秋葉原から京浜東北線で21分!

## 感謝！ 感謝の大特価

**PC-9821NE3/3 / PC-9801NA/40**
486DX2/50MHz/8MB 350HD/10.1TFTカラー
486SX/20MHz/2.6MB 40HD/モノクロ
PC NET 大特価 49,800円 U0345
27,800円 U3030

**PC-9821AS/U7**
486DX/33MHz/3.6MB 120HD/FM/PCM/3.5×1
ディスプレイ別売
PC NET 大特価 18,800円 U0385

**PC-9821Ce2/S2D** (15CRTセット)
486SX/25MHz/5.6MB 170HD/CD/15CRT (640×480)/マニュアル欠品
PC NET 大特価 24,800円 型番にて

**OPTIPLEX XL590** (DELL)
Pentium/90MHz/16MB 540HD/CD2/マニュアル欠品
PC NET 大特価 19,800円 U2494

**Power Mac 7100/66AV** (16MB/230HD)(Apple)
PPC601/66MHz/16MB CD/230HD/マニュアル欠品
PC NET 大特価 52,800円 型番にて

**Power Book DUO 280**
68030/33MHz/4MB 120HD/9インチモノクロ マニュアル欠品
PC NET 大特価 18,000円 型番にて

**VECTRA XM5/90** (ヒューレットパッカード)
Pentium/90MHz/24MB 850HD/CD4/マニュアル欠品
PC NET 大特価 25,800円 U2472

**Dyna Book GT4755CT** (東芝)
486DX4/75MHz/8MB 520HD/10.4DSTNカラー マニュアル欠品
PC NET 大特価 46,800円 U3362

### 98デスクトップ

(3.5インチ)

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U2478 | PC-9801FS/U2(386(20)/1.6MB/100HD/FM/HD増設) | ¥8,800 |
| U2477 | PC-9801FA/U2(486SX(16)/1.6MB/100HD/FM/HD増設) | ¥9,800 |
| U0250 | PC-9801BX/U2(486SX(20)/1.6MB/3.5×2)………… | ¥12,800 |
| U0249 | PC-9801BX2/U2(486SX(25)/1.6MB/3.5×2)………… | ¥13,800 |
| U2040 | PC-9801BX2/U7(486SX(25)/3.6MB/3.5×2/120HD)… | ¥16,800 |
| U0246 | PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)………………… | ¥17,800 |
| U0248 | PC-9801BS2/U2(486SX(33)/3.6MB/3.5×2)………… | ¥14,800 |
| U2039 | PC-9801BS2/U7(486SX(33)/3.6MB/3.5×2/120HD)… | ¥17,800 |
| U2058 | PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)………… | ¥23,800 |
| U0638 | PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)……………… | ¥27,800 |
| U2088 | PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)… | ¥16,800 |
| U0385 | PC-9821AS/U7(486DX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1) | ¥18,800 |
| U2220 | PC-9821AS2/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)‥ | ¥17,800 |
| U0241 | PC-9821AS/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)‥ | ¥16,800 |
| U0495 | PC-9821AS2/U7(486DX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM) | ¥20,800 |
| U0260 | PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2) | ¥19,800 |
| U2089 | PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM) | ¥23,800 |
| U0261 | PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1) | ¥29,800 |
| U2031 | PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM) | ¥26,800 |
| U2432 | PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×2/340HD/FM/PCM/3.5増設) | ¥29,800 |
| U2128 | PC-9821AN/U8(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/340HD)……… | ¥37,800 |
| U2216 | PC-9821AF/U9(Pen(60)/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1) | ¥34,800 |
| U0674 | PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)………… | ¥18,800 |
| U0636 | PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)…… | ¥25,800 |
| U0683 | PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM) | ¥34,000 |
| B0091 | PC-9821XS/C8W(486DX2(66)/28MB/340HD/CD4/PCM) | ¥38,000 |
| U0634 | PC-9821XP/U8(486DX4(100)/5.6MB/270HD/PCM)… | ¥32,000 |
| U0341 | PC-9821XE10/4(486DX4(100)/5.6MB/420HD/3.5×1) | ¥33,800 |
| U0269 | PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/CD/PCM) | ¥34,800 |
| U2201 | PC-9821V10/S5KB(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/本体のみ) | ¥52,000 |
| U2011 | PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)… | ¥48,000 |
| C0054 | PC-9821V13/S5RA(Pen(133)/16MB/850HD/CD4/15CRT) | ¥95,000 |
| U2124 | PC-9821CE2/S2(486SX(25)/5.6MB/170HD/3.5×1/CD/FM/PCM/本体のみ) | ¥17,800 |
| U2464 | PC-9821CF/S3(Pen(60)/8MB/540HD/CD2/15CRT付) | ¥59,800 |
| U2028 | PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)… | ¥46,800 |
| U0152 | PC-9821XA7/C8(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM)…… | ¥44,800 |
| U0422 | PC-9821XA7e/S15(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM/15CRT) | ¥59,800 |
| U2065 | PC-9821XA9/C8(Pen(90)/8MB/850HD/CD4/PCM)…… | ¥49,800 |
| U2257 | PC-9821XA16/R12(Pen(166)/16MB/1.2GHD/CD4/Win95) | ¥89,800 |
| U2450 | PC-9821XA13/W12(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD6/PCM/100base) | ¥98,000 |

### 98(ノート・ラップトップ)

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U0324 | PC-9801NS/T40(386SX(20)/640KB/40HD/モノクロ)…… | ¥22,800 |
| U0307 | PC-9801NS/L40(386SX(20)/640KB/40HD/モノクロ)…… | ¥22,800 |
| U0365 | PC-9801NS/A(486SX(33)/1.6MB/モノクロ)…………… | ¥29,800 |
| U0360 | PC-9801NC40(386SX(20)/2.6MB/40HD/TFT)……… | ¥34,000 |
| U0322 | PC-9801NX/C(486SX(20)/640KB/TFT)…………… | ¥33,000 |
| U3073 | PC-9801NX/C120(486SX(20)/3.6MB/120HD/TFT)…… | ¥36,000 |
| U0338 | PC-9801NA/C(486SX(20)/2.6MB/TFT)……………… | ¥33,000 |
| U0328 | PC-9801NA/120C(486SX(20)/2.6MB/120HD/TFT)…… | ¥35,800 |
| U3059 | PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)………… | ¥36,000 |
| U0366 | PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)…………… | ¥38,000 |
| U0675 | PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)‥ | ¥43,800 |
| U3097 | PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT) | ¥44,800 |
| U0345 | PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)… | ¥49,800 |
| U3334 | PC-9821NF/810W(Pen(75)/7.6MB/810HD/PCM/9.5TFT) | ¥78,000 |
| U3136 | PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT) | ¥52,800 |
| U3187 | PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT) | ¥57,800 |
| U3276 | PC-9821LT/350A(486DX2(50)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5TFT) | ¥59,800 |
| U3277 | PC-9821LA10/5A(Pen(100)/7.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT) | ¥89,900 |
| U3269 | PC-9821NB7/5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4TFT)‥ | ¥83,000 |
| U0329 | PC-9821NB7/C8(Pen(75)/8MB/810HD/PCM/10.4TFT) | ¥93,000 |
| U3217 | PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.3TFT) | ¥123,000 |
| A0081 | PC-9821NR13/D14CD(Pen(133)/16MB/1.4GHD/CD8/PCM/添付品全付き/12.1DSTN) | ¥138,900 |
| U3219 | PC-486NOTE AUC2(エプソン)(486SX(25)/15.6MB/240HD/9.5TFT) | ¥39,800 |

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

### DOS/V

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U0277 | PC466D2LPV(DEC)(486DX2(66)/16MB/234HD/付属品欠) | ¥9,800 |
| U2247 | PC466D2LPX(DEC)(486DX2(66)/16MB/500HD/CD/付属品欠) | ¥15,800 |
| U2444 | PC466D2XL(DEC)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠)…… | ¥11,000 |
| U2422 | Celebris GL5100(DEC)(Pen(100)/32MB/850HD/CD4/付属品欠) | ¥29,800 |
| U2485 | Aptiva T8F(2161-T8F)(IBM)(MP(166)/32MB/3.1GHD/16CD/17CRT) | ¥139,800 |
| U2460 | PC330(6571-J5F)(IBM)(486DX2(66)/8MB/540HD/3.5×1/付属品欠) | ¥14,800 |
| U2414 | PC720(6860-J4G)(IBM)(486DX4(100)/24MB/720HD/3.5×1/付属品欠) | ¥22,800 |
| U2475 | PC720(6869-J4H)(IBM)(486DX4(100)/8MB/728HD/3.5×1/付属品欠) | ¥19,800 |
| U2443 | PS/55(5551-W0B)(IBM)(486SX(20)/16MB/210HD/付属品欠)… | ¥8,000 |
| U2481 | PS/55(5561-N0B)(IBM)(486DX2(66)/24MB/200HD/付属品欠) | ¥12,800 |
| U2243 | PS/V (2410-NYB)2nd(IBM)(486DX(66)/8MB/170HD/付属品欠) | ¥7,900 |
| U2096 | PS/V Entry(2406-WWB)(IBM)(486SX(33)/8MB/170HD/3.5×1/付属品欠) | ¥7,900 |
| U2015 | PS/V Master(2411-NPW)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1/付属品欠) | ¥12,800 |
| U2452 | DESKPRO 575(COMPAQ)(Pen(75)/16MB/430HD/付属品欠) | ¥18,800 |
| U2493 | DESKPRO 590(COMPAQ)(Pen(90)/8MB/630HD/付属品欠) | ¥19,800 |
| U2468 | DESKPRO XE4100(COMPAQ)(486DX4(100)/16MB/850MB/付属品欠) | ¥18,000 |
| U2305 | DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2(66)/16MB/525HD/付属品欠) | ¥13,800 |
| U2029 | DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/120HD/付属品欠) | ¥9,800 |
| U2436 | PROLINEA NET 1/25S(COMPAQ)(486SX(25)/8MB/100HD/14CRT/一体型) | ¥12,800 |
| U2146 | PROLINEA NET 1/33S(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/100HD/14CRT/一体型) | ¥13,500 |
| U2295 | PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/200HD/付属品欠) | ¥7,800 |
| U2098 | PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/120HD/3.5×1/付属品欠) | ¥9,800 |
| U2508 | PROLINEA MTCDS(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/340HD/3.5×1/CD/付属品欠) | ¥9,800 |
| U2503 | PROLINEA 575(COMPAQ)(Pen(75)/16MB/420HD/CD4/付属品欠) | ¥19,800 |
| U2332 | OPTIPLEX XL575(DELL)(Pen(75)/16MB/340HD/CD/付属品欠) | ¥18,000 |
| U2494 | OPTIPLEX XL590(DELL)(Pen(90)/16MB/540HD/CD2/付属品欠) | ¥19,800 |
| U2472 | VECTRA XM5/90(HP)(Pen(90)/56MB/850HD/CD4/付属品欠) | ¥25,800 |
| U2313 | FMV-450SD3C(富士通)(486DX2(50)/16MB/270HD/付属品欠) | ¥12,800 |
| U2351 | FMV-466D-C1(富士通)(486DX2(66)/12MB/170HD/付属品欠) | ¥12,800 |
| U2398 | FMV-466D2EC(富士通)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠) | ¥15,800 |
| U2255 | FMV-466D-E1(富士通)(486DX2(66)/24MB/324HD/付属品欠) | ¥16,800 |
| U0276 | FMV-5100D4LC(富士通)(Pen(100)/8MB/810HD/CD4/SB16/W31/付属品欠) | ¥32,000 |
| V0032 | FMV-5DSE253(富士通)(Pen(133)/16MB/1.2GB/CD6/本体のみ) | ¥59,800 |
| V0063 | FMV-S216A3(富士通)(MP(166)/32MB/2.1GHD/CD8/33.6kモデム/本体のみ) | ¥98,000 |
| U2504 | PC-1010-DL80M5(日立)(Pen(75)/16MB/1GHD/CD2/付属品欠) | ¥21,800 |
| U3318 | ThinkPad 330CS(5523-JB8)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/80HD/マニュアル欠/9.5DSTN) | ¥18,000 |
| U3314 | ThinkPad 370C(9545-QFD)(IBM)(486DX4(75)/20MB/540HD/10.4DSTN) | ¥49,800 |
| U3325 | ThinkPad 380D(2635-3AJ)(IBM)(MP(150)/32MB/2.1GHD/CD8/SVGA/12.1TFT) | ¥158,000 |
| U3354 | ThinkPad 535E(2606-36J)(IBM)(MP(150)/48MB/1.6GHD/10.4TFT) | ¥149,000 |
| U3250 | ThinkPad 755CS(9545-2JE)(IBM)(486SL(33)/12MB/343HD/10.4DSTN) | ¥25,800 |
| U3252 | ThinkPad 755C(9545-LJG)(IBM)(486DX4(75)/7.8MB/538HD/10.4DSTN) | ¥44,800 |
| U3347 | ThinkPad 755CX(9545-HFE)(IBM)(Pen(75)/40MB/540HD/VGA/10.4DSTN) | ¥83,000 |
| U3288 | ThinkPad 750C(9545-3J6)(IBM)(486DX(33)/12MB/163HD/10.4DSTN) | ¥34,800 |
| U3336 | PC-VP26C/WXAA1(NEC)(MP(266)/32MB/3.0GHD/CD20/13.3TFT)〈新品〉 | ¥228,000 |
| U3092 | LTE ELITE 4/40CX(COMPAQ)(486DX(33)/12MB/170HD/9.5TFTカラー) | ¥35,800 |
| U3345 | LTE ELITE 4/50CX(COMPAQ)(486DX2(50)/16MB/340HD/9.5TFTカラー) | ¥39,800 |
| U3352 | LTE ELITE 4/75CX(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/510HD/9.5TFT) | ¥44,800 |
| U3349 | LTE ELITE 4/75CXL(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/510HD/10.4TFT) | ¥45,800 |
| U3350 | LTE ELITE 4/75CXL(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/810HD/10.4TFT) | ¥47,800 |
| U3351 | LTE 5000 (8MB/810HD)(COMPAQ)(Pen(75)/8MB/810HD/11.5D-STN) | ¥79,800 |
| V0054 | FMV-52NU2S1(富士通)(Pen(120)/16MB/1GHD/CD6/SVGA/11.3TFT) | ¥123,000 |
| U3328 | FMV-52NU2W5(富士通)(Pen(120)/16MB/1GHD/SVGA/11.3TFT) | ¥107,000 |
| U3340 | FMV-53NPW5(富士通)(Pen(133)/16MB/1.3GHD/CD8/SVGA/12.2TFT) | ¥132,000 |
| M0032 | J-3100EZ001(東芝)(386(12)/2MB/一太郎dash+ロータス1-2-3/日本語MS/DOSV3.1内蔵/モノクロ) | ¥8,800 |
| U3272 | DynaBook FV4332CW(東芝)(486SX(33)/8MB/260HD/9.5DSTN) | ¥25,000 |
| U3317 | DynaBook FV4503TW(東芝)(486DX2(50)/12MB/320HD/9.5DSTN) | ¥29,800 |
| U3287 | DynaBook SS4755TA(東芝)(486DX4(75)/16MB/527HD/8.6DSTN) | ¥44,800 |
| U3326 | DynaBook SatellitePro 440(東芝)(Pen(133)/16MB/1.4GHD/SVGA/12.1DSTN) | ¥105,000 |
| U3327 | DynaBook SatellitePro 441(東芝)(MP(133)/16MB/1.4GHD/CD/SVGA/12.1TFT) | ¥148,000 |
| U3355 | FLORA 3010CS75(日立)(486SX(33)/12MB/80HD/9.5DSTN) | ¥19,800 |
| U3185 | PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3DSTN) | ¥98,000 |

### MAC

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U9110 | CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/16MB/230HD/付属品欠) | ¥19,000 |
| U9197 | CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/160HD/付属品欠) | ¥17,800 |
| U9310 | CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/500HD/付属品欠) | ¥27,800 |
| U9180 | LC475(Apple)(68LC040(25)/12MB/154HD/付属品欠)…… | ¥18,000 |
| L0026 | LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)…… | ¥21,800 |
| U9232 | QUADRA 650(Apple)(68040(33)/16MB/256HD/CD2/付属品欠) | ¥34,000 |
| U9240 | QUADRA 800(Apple)(68040(33)/32MB/1GHD/CD2/付属品欠) | ¥46,000 |
| U9203 | Power Mac 6100/60(Apple)(PPC601(60)/16MB/250HD/CD2/付属品欠) | ¥54,000 |
| U9275 | Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/40MB/690HD/CD2/付属品欠) | ¥59,800 |
| U9259 | Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/32MB/500HD/CD4/付属品欠) | ¥69,800 |
| U9287 | Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/16MB/500HD/付属品欠) | ¥56,800 |
| U2070 | Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/350HD/CD/付属品欠) | ¥65,000 |
| U9246 | Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/32MB/500HD/CD4/付属品欠) | ¥69,800 |
| U9177 | Power Mac 7200/120(Apple)(PPC601(120)/16MB/1.2GHD/CD/付属品欠) | ¥79,800 |
| U9304 | Power Mac8100/80(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD2/付属品欠) | ¥72,800 |
| U2316 | Power Mac 8100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD/付属品欠) | ¥79,800 |
| U9274 | Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601(100)/32MB/1GHD/CD2/付属品欠) | ¥89,800 |
| U2161 | Power Mac 8500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD/マニュアルコピー付) | ¥139,800 |
| U9296 | Power Mac 9500/132(Apple)(PPC604e(132)/32MB/2GHD/CD4/付属品欠) | ¥158,000 |
| U9301 | Power Mac9500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD4/付属品欠) | ¥168,000 |
| U9313 | Power Mac 9600/200MP(Apple)(PPC604e(200)/32MB/4GHD/CD12/付属品欠) | ¥178,000 |
| U9294 | Power Mac G3/DT233(Apple)(PPCG3(266)/32MB/4GHD/CD24/付属品欠) | ¥189,800 |
| U9311 | Power Book 145B(Apple)(68030(25)/4MB/80HD/10モノクロ) | ¥19,800 |
| U9312 | Power Book 180C(Apple)(68030(33)/4MB/80HD/PCM/FPU/8.4アクティブカラー) | ¥29,800 |

### ディスプレイ

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U4166 | PC-KD1531V(NEC)(15カラー:640×400(ビデオチューナー付)) | ¥6,500 |
| U0412 | PC-KD1522(NEC)(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応) | ¥7,900 |
| U0409 | PC-TV455(NEC)(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠) | ¥8,800 |
| U4288 | DV15AI(NEC)(15マルチ:1024×768/3列15pin)………… | ¥19,800 |
| U4022 | PC-KM151(NEC)(15マルチ:1024×768max)…………… | ¥14,800 |
| U0463 | PC-KM153R(NEC)(15マルチ:1120×768max)………… | ¥16,800 |
| U4053 | PC-KM172(NEC)(17マルチ:1280×1024max)………… | ¥23,800 |
| U0193 | PC-KM173(NEC)(17マルチ:1280×1024max)………… | ¥27,800 |
| U0454 | M1212(Apple)(13カラー)………………………………… | ¥7,900 |
| U4145 | M2978(Apple)(15マルチ)………………………………… | ¥16,000 |
| U0455 | M1298(Apple)(16カラー)………………………………… | ¥19,800 |
| U4213 | M2494(Apple)(17マルチ)………………………………… | ¥32,000 |
| U4035 | 151FS(COMPAQ)(15マルチ:1024×768max)………… | ¥13,800 |
| U4259 | FLEXSCAN F347(NANAO)(15マルチ:1024×768max/3列15pin) | ¥19,800 |
| U4160 | FLEXSCAN F557(NANAO)(17マルチ:1024×768max)‥ | ¥29,800 |
| U4116 | CPD-1738(ソニー)(17マルチ:1024×768max)……………… | ¥26,800 |
| U4027 | RD-17Y(三菱)(17マルチ:1280×1024max/0.28mm)…… | ¥24,800 |
| U4084 | MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)‥ | ¥26,800 |

### プリンタ

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

| 注文No. | 商品 | 価格 |
|---|---|---|
| U5014 | PC-PR201/65(NEC)(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応) | ¥17,800 |
| U0462 | PC-PR201/87LA(NEC)(136桁シリアル:漢字87字/秒/カラー対応) | ¥35,800 |
| M0033 | PR-48(東芝)(80桁熱転写)………………………………… | ¥5,800 |
| U5032 | BJC-600J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/360dpi/添付品全欠) | ¥9,800 |

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。（8月24日現在）

**特典1** 雨の日にSHOPにてお買い上げの場合 全商品5%割引サービス!!

**特典2** 東京、神奈川、千葉、埼玉以外からご来店の方 全商品5%割引サービス!!

（サービス併用は最大10%の2つまで!）

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK
●全商品動作チェック・クリーニング済

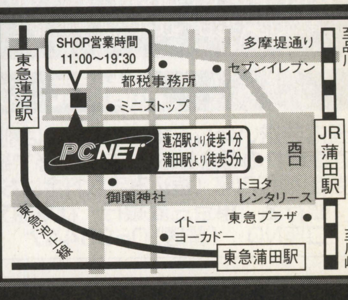
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

**PC NET パシフィック ネット**

株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
**FAX.03-3733-1440**

各種カードご利用OK!




※クレジットによるお支払いも承っております。※掲載価格に消費税は含まれておりません。

# 売切御免!! 在庫僅少! 早い者勝ち　爆安パソコン大放出!!

ノート　中古
AKIA
**T511VG**
Pentium 133 / メモリ 24MB / HDD 1GB / 11.3 TFT
otto爆安 **¥92,800**

ノート　中古
富士通
**FMV53NA3W5**
Pentium 133 / メモリ 16MB / HDD 1.3GB / 10倍速 CD-ROM / 12.1 TFT
otto爆安 **¥99,800**

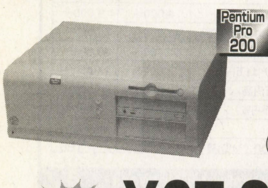
ノート　中古
東芝
**サテライト220CS/1.4**
(PA1240S9)
Pentium 133 / メモリ 16MB / HDD 1.4GB / 12.1 DSTN (800) / ●SB
otto爆安 **¥89,800**

## 中古パソコン専門 爆安ショップ!!

**otto** コンピューターのおっと

## 総在庫爆安大放出!!

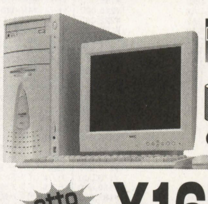
パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251



DELL
**GXPRO6200**
デスクトップ　中古
Pentium Pro 200 / メモリ 32MB / HDD 2.0GB / 8倍速 CD-ROM
otto爆安 **¥67,800**

NEC
**9821Ra20/N30**
デスクトップ　中古
Pentium Pro 200 / メモリ 32MB / HDD 3GB / 8倍速 CD-ROM
●100TX●PCMFM
※モニタ別売
otto爆安 **¥104,800**

NEC
**MA26D/SZBAA41**
デスクトップ　中古
Pentium II 266 / メモリ 32MB / HDD 4.3GB / 24倍速 CD-ROM
※モニタ別売
otto爆安 **¥127,800**



NEC
**MA30D/MZBAA41**
デスクトップ　中古
Pentium II 300 / メモリ 32MB / HDD 4.3GB / 24倍速 CD-ROM
●100BASE
※モニタ別売
otto爆安 **¥167,800**

## パソコン

■ノート

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| AKIA | T513M | ¥134,800 | P133/32/1.35G/6xCD/11.3TFT(800)/LAN |
| | T620SE2 | ¥159,800 | MMX200/32/2.5G/8xCD/W95 |
| | Tornado616S2 | ¥149,800 | MMX166/64/2G/10xCD/12.1"TFT(800) |
| COMPAQ | ARMADA 4160T-SL | ¥99,800 | P166/16/2.1G/12.1TFT(800)/W95 |
| | CONTURA 430C/V | ¥37,890 | DX4(100)12/420/10.4"DSTN/W3.1 |
| | LTE5200M1350CD/CT | ¥79,800 | P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800) |
| | LTE5280 M810CD | ¥119,800 | P120/16/1.4G/CD/11.3TFT(800)/PCM |
| DEC | H.Ultra450CS | ¥39,800 | DX2(50)4/340/FD/9.5"DSTN |
| | HiNote VP 545 (FR-PB7WG-AJ) | ¥119,800 | MMX150/8/1.44G/6xCD 12.1"TFT(800) |
| DELL | XPI-P133ST | ¥99,800 | P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTカラー/Win95 |
| | XPI-P150CD | ¥139,800 | P150/32/2.1G/6xCD/12.1TFT(800)W95 |
| | XPI-P90T | ¥79,800 | P90/16/810M/10.4'TFTカラーWin3.1 |
| EPSON | PC-386NAST | ¥19,800 | 386SX(16)640K/3.5x1 |
| | VN510ET | ¥69,800 | P100/16/1.35G/6xCD/11.3'TFTカラー/Win95 |
| | VN512STX | ¥89,800 | P120/8/4xCD/10.4'TFTカラー Win95 |
| | VN513ST | ¥99,890 | P133/16/810/4xCD/11.3TFT(800) |
| 富士通 | FMV52NA2J5 | ¥89,800 | P120/16/850/6xCD/11.3'TFT(800) |
| | FMV52NU2W5 | ¥88,800 | P120/16/1G/11.3TFT(800)Win95 |
| | FMV53NA3W5 | ¥99,800 | P133/16/1.3G/10xCD/12.1"TFT |
| | FMV53NPW5 | ¥99,800 | P133/16/1.3G/12.1(800)TFT |
| | FMV55NA3S1 | ¥149,800 | P150/32/1.6G/12.1"TFT(800)/288/SB互 |
| | FMV57NUW1A | ¥59,800 | P(75)8/540/10.4TFT(800)/SB/J,L |
| | FMVNU133 | ¥159,800 | P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W,E |
| GTI | Green4 | ¥39,800 | 486DX4(75)3/250 |
| 日立 | PC-5NS01-UM4TA | ¥59,800 | P100/16/812M/12.1DSTN(800)144K |
| IBM | T.Pad230Cs-YB7 | ¥32,800 | SX33/12/270/7.8DSTNカラー |
| | T.Pad380D(2635-2AJ) | ¥99,800 | P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro |
| | T.Pad535(2606-MF9) | ¥99,800 | P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB |
| | T.Pad535E(2606-36J) | ¥139,800 | MMX150/16/1.6G/10.4TFT(800)/MwaveDSP |
| | T.Pad560(2640-FJE) | ¥119,800 | P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800) |
| | T.Pad560E(2640-40J) | ¥169,800 | MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro |
| | T.Pad560E(2640-4ZJ) | ¥198,000 | MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SB/288M/CD |
| | T.Pad760LD(9547-J31) | ¥89,800 | P90/8M/810M/10.4TFTカラー/Win95Plus.Office |
| Panasonic | AL-N2T515J5 | ¥119,800 | MMX150/32/1.6G/10.4TFT(800)/Ir/SB |
| NEC | 9801NS/A120 | ¥23,800 | SX(33)3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調 |
| | 9821Ls150/S14C2 | ¥179,800 | MMX150/32/1.4G/11xCD/12.1TFT(800)336M/J |
| | 9821Nd/340W | ¥39,800 | SX(33)5.6/340/9.5'DSTN |
| | 9821Ne | ¥49,800 | SX(33)3.6/FD/9.5'TFT |
| | 9821Nw133/D14C | ¥159,800 | MMX133/32/1.4G/10xCD/12.1DSTN(800)/336M |
| | AL13C/BSA1 | ¥129,800 | MMX133/32/2.1G/10.1"TFT(800) |
| | LV16C/WSDAF1 | ¥169,800 | MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)/56M/W |
| | MB12C/UDA1 | ¥69,800 | MMX120/16/1.6G/6"STN(VGA)/PCM |
| | VP16C/WXAA1 | ¥179,800 | MMX166/32/2.1G/20xCD/13.3TFT(XGA) |
| 日本サムスン | SP-N600T233A | ¥199,800 | MMX233/64/2.1G/20xCD/13.3"TFT(XGA)/USB |
| リコー | 5523-S14 | ¥19,800 | 386SX(16)2/40/3.5'x1/9.5'16階調 |
| SHARP | MN-5030 | ¥109,800 | P133/16/1G/10xCD/11.3TFT(800) |
| | MN-5100D | ¥99,800 | P133/16/1.44G/10xCD/336モ/12.1'(800x600) |
| | MN-7150 | ¥139,800 | P150/24/1.35G/11.3TFT(800)10xCD/288M |
| | MN-7230 | ¥149,800 | P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M |
| | MN-835-H23 | ¥249,800 | PII233/32/3.2G/20xCD/15TFT(XGA)56K |
| SONY | PCG-721 | ¥139,900 | MMX166/32/2.1G/CD/336k/12.1DSTN(800) |
| SANYO | MBC-S340 | ¥149,800 | MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)56K |
| SOTEC | WinBookBird133G | ¥99,800 | P133/16/1.35G/11.3"TFT |
| | WinBookBird150G(S3P150G/S-A) | ¥119,800 | P150/16/1.35G/6xCD/11.3'(800)TFT/BS付 |
| | WinbookQuattro90(J4P90CX | ¥79,800 | P90/16/810/12.1DSTN(800) |
| 東芝 | Libretto100CTA(PA1254CA) | ¥129,800 | MMX166/32/2.1G/7.1TFT(800)/WE |
| | TECRA510CT/2.1 (PA1232C9) | ¥149,800 | P133/16/2.1G/12.1TFT/W95 |
| | TECRA530CDT/2.1(PA1247C9) | ¥169,800 | MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1"TFT(XGA) |
| | サテライト 220CS/1.4(PA1240S9) | ¥89,800 | P133/16/1.4G/12.1DSTN(800)/SB |
| | ポーテジェ660CDT/1.4(PA1126C9) | ¥139,800 | P150/16/1.4G/10xCD/11.3TFT(800)/288M/SB |

■デスクトップ

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| COMPAQ | DeskPro XL590M1050W/CDS | ¥24,800 | P90/16/1.05G/2xCD/W3.1 |
| COMPAQ | DeskPro2620/2500CD | ¥69,800 | Pro200/16/2.5G/8xCD/NT |
| | DeskPro6620/2150CDS | ¥67,800 | Pro200/32/2G/8xCD |
| DEC | FR844JA-WE | ¥34,800 | P100/16/540/2xCD |
| | FR925AJ-WE | ¥36,800 | P(100)8/1.2G/4xCD/W3.1 |
| | FX5200 | ¥59,800 | P200/16/1.2G/8xCD/W9 |
| DELL | GXM5133 | ¥39,800 | P133/16/1.6G/4xCD/W95 |
| | GXPRO6200 | ¥69,800 | Pro200/32/2.0G/8xCD/WinNT4.0 |
| | XMT5100 | ¥37,800 | P100/16/1.0G/4xCD/W3.1 |
| EPSON | AT6500 | ¥39,800 | P133/64/1.5G |
| | DC201 | ¥59,800 | MMX200/16/2G/8xCD/95 |
| 富士通 | FMV499D3G | ¥19,800 | DX4(100)4/528/3.5'FD/W3.1 |
| | FMV513T3C5 | ¥39,800 | P133/16/1.6G/4xCD/W95 |
| | FMV620D7C7 | ¥69,800 | Pro200/32/2.5G/CD |
| GATEWAY | P4D-66 | ¥29,800 | DX2(66)/8/540 |
| H.P | 4075AABJ | ¥39,800 | P(133)32/1G |
| IBM | PC350(6587-JP6) | ¥79,800 | P200/32/1.6G/6xCD |
| | PC750(6883-J8P) | ¥34,800 | P100/8/850/4xCD |
| | PC750(6883-JF7) | ¥39,800 | P133/16/1.2G/4xCD/W3.1 |
| 三菱 | M3553-A1C0 | ¥49,800 | P166/16/1.6G/8xCD |
| NEC | 9801BX/U2 | ¥13,800 | SX(20)1.6/3.5'x2/640(16) |
| | 9821Ap2/U8W | ¥22,800 | DX2(66)5.6/340/3.5"x1/PCM,FM/Win3.1 |
| | 9821Bp/U8W | ¥19,800 | DX2(66)5.6/340/3.5'FD |
| | 9821Ra20/N30 | ¥107,800 | Pro200/32/3G/8xCD/100TX/PCMFM/NT40 |
| | 9821Xa10/C12 | ¥49,800 | P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/Win3.1 |
| | 9821Xa13/W12 | ¥69,800 | P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM |
| | 9821Xa16/R16 | ¥77,800 | P166/16/1.6/4xCD/PCM/PCカードスロ/Win95 |
| | 9821Xa20/W30R | ¥109,800 | P200/32/3G/8xCD/100BSSE-TX |
| | 9821Xn/C9W | ¥29,800 | P90/5.6/540/3.5FD/2xCD/PCM,FM/Win3.1 |
| | MA26D/SZBAA41 | ¥129,800 | PII266/32/4.3G/24xCD/WinNT4.0 |
| | MA30D/MZBAA41 | ¥169,800 | PII300/32/4.3G/24xCD/100BASE/NT4.0 |
| 東芝 | PV353AC9 | ¥34,800 | P(100)16/1G/4xCD/Win3.1 |
| | PV46633V | ¥29,800 | 486DX2.8M.340MHDD |

■モニタセット

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| COMPAQ | Presario9542 | ¥49,800 | P100/16/840/CD |
| 富士通 | FMVS165A1 | ¥117,800 | P166/32/1.6G/8xCD/336M/15' |
| | FMVS31651 | ¥134,800 | MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT/J,L |
| | FMVS31673 | ¥99,800 | MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT/W,E |
| | FMVS42073U | ¥139,800 | MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/17" |
| | FMVS52353 | ¥159,800 | PII233/32/3.2G/24xCD/56K/15"/W,E |
| | FMVS52373 | ¥179,800 | PII233/32/3.2G/24xCD/56K/17"/W,E |
| GATEWAY | G6-200 | ¥157,800 | Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン |
| IBM | 5530-UA1 | ¥9,980 | 386SLC(20)2/FD |
| | Aptiva (2134-J3X) | ¥59,800 | P(133)/16/1.6G/CD |
| | Aptiva2176-H55 | ¥89,800 | P150/16/2G/6xCD/28k/17CRT |
| | Aptiva2176-H5F | ¥99,800 | P150/32/2.5G/8xCD/28k/17CRT |
| | Aptiva2176-H6E(本体のみ) | ¥69,800 | P166/32/2.5G/8xCD/28k |
| | Aptiva2176-J33 | ¥79,890 | P133/16/1.6G/6xCD/28k/15CRT |
| | Aptiva750(2168-N60) | ¥59,800 | P120/16/1.6G/4xCD/28k/Mwave/15CRT |
| | GreenPC(5538-VWD) | ¥39,800 | 8M/340M/DSTNカラー |
| 松下 | CF-V31DBGJ | ¥14,800 | 486SX33/8/160/CD/TV |
| NEC | 9821V10/S5KA | ¥69,800 | P100/8/850/4xCD/15CRT |
| | 9821V12/S5RB | ¥113,800 | P120/16/850/4xCD/15'CRT/PCM |
| | 9821V12/S5RC | ¥109,800 | P120/16/850/4xCD/15"CRT/PCM/288FAX/95/J |
| | 9821V166/S5C2 | ¥99,800 | MMX166/32/1.6G/20xCD/3D/336M/15'CRT/J,L |
| | VS20C/S5CA1 | ¥119,800 | MMX200/32/3.2G/20xCD/56モデム/15"CRT |
| | VS20C/S5CA2 | ¥129,800 | MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/一太郎OFFICE |
| | VS23D/S5DA2 | ¥169,800 | PII233/32/3.2G/24xCD/56K/J/15CRT |
| | VS26D/S7CA2 | ¥199,800 | PII266/32/3.2G/24xCD/56K/J/17CRT |
| | VS30D/M7DB1 | ¥229,800 | PII300/32/4.3G/DVD/56K/J/17CRT |
| 東芝 | BREZZA 5133MB(PV1008JA) | ¥89,800 | P133/16/1.6G/8xCD/288M/15CRT |
| | BREZZA 5166MB PV1009JA | ¥99,800 | P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT |
| | INFINIA7160J1(PV1018JA) | ¥119,800 | MMX166/32/2.5G/12xCD/33k/15" |

## 周辺機器

■モニタ

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| ArtMedia | TC1864 | ¥29,800 | 17"マルチスキャン |
| AKIA | MDIIS | ¥29,800 | 11.3"DSTN |
| AST | CMC-1418AD | ¥13,800 | 14"SVGA |
| | F562D | ¥12,800 | 15"マルチ |
| ARX | ARX-1788NL | ¥29,800 | 17トリニトロン |
| バルク | PCVIEWER | ¥29,800 | OHP用液晶透過装置 |
| | TE9516S | ¥14,800 | 14"DOS/V用SVGA |
| COMPAQ | 461-P | ¥15,800 | 14'マルチ/640X480~1024X768/0.28mm |
| CANON | Belle View II | ¥29,880 | 17'マルチスキャン Dos/V,Mac対応 |
| DEC | マルチスキャン(PCXBV-PE) | ¥14,800 | 15'マルチ |
| DELL | D1726T-LS | ¥27,800 | 17"マルチ |
| EPSON | CR-7000 | ¥19,800 | 98ノーマル17'モニタ/0.31mm/D-SUB15 |
| GATEWAY | GDM-20E01 | ¥99,800 | 20"トリニトロンマルチスキャン　29KHz~85KHz |
| | VIVITRON21 | ¥89,800 | ダイヤモンドトロン/30~96K/21インチ |
| H.P | A4331A | ¥69,800 | 20"SVGA(1600X1200) |
| | D2807A | ¥34,800 | 17"VGAディスプレイ1280x1024 |
| 日立 | CM-500J | ¥19,800 | 15インチマルチスキャン1024x768 |
| IBM | 5574-N15 | ¥14,800 | 15'フラットスクエア管/1280x1024/0.28mm/60-72KHz |
| | 5574-N17 | ¥29,800 | 0.28mm,30K~60Khz,1280x1024 |
| ICM | LS-2617FNII | ¥29,800 | 17'マルチスキャン(1024x768) |
| IDEXON | MF-8617 | ¥29,800 | 17'マルチ/0.26mm/640x400~1280x1024/フ |
| Kodak | DataSHOW 480 | ¥19,800 | 液晶透過装置　デジタルRGB対応 |
| KFC | CH-1520 | ¥14,800 | 15"マルチ |
| MELCO | FTD-XD15-CP | ¥64,800 | 15"DSTN(XGA)PCIカード付 |
| 三菱 | XC-1498CII | ¥4,980 | 14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト |
| | XC-3715C | ¥89,800 | 37"15KHz~36KHz,640ドットx200~480ライン |
| 松下 | TX-D1732(PanaSync5G) | ¥29,800 | 0.28mm,31kHz~63kHz,1600x1200 |
| MAG | MX14S | ¥17,800 | 14'マルチ/0.25mm/640x480~1280x1024/ト |
| NEC | PC-KM153 | ¥17,800 | |
| | PC-KM173 | ¥29,800 | 17' MultiScan |
| NANAO | F347II | ¥24,800 | 15"シャドウマスクマルチスキャン24KHz~ |
| | MA-1440 | ¥17,800 | |
| PHILIPS | BRILLIANCE 2120DCGY01 | ¥19,800 | 20"マルチ　DSUB/BNC |
| リコー | V670 | ¥14,800 | OHPユニット |
| SONY | CPD-15SF9 | ¥27,800 | |
| SAMPO | KDM-1566 | ¥17,800 | 15" 1024*768 |
| 東芝 | CRT15001 | ¥17,800 | |
| | CRT15002 | ¥19,800 | 15"DOS/V用SVGA |

■プリンタ

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| CANON | BJC-35V | ¥17,800 | バブルジェットカラー,A4,ノートタイプ |
| | BJC-610JW | ¥14,800 | カラー/バブルジェット/A4/オートシートフィーダ |
| | BJC-700J | ¥24,800 | 1200x600dpi,A4,7色インク |
| | BJC-880J | ¥19,800 | カラー/バブルジェット/オートシートフィーダ |
| | LBP-B406GII | ¥24,800 | 600/480dpi 4B |
| EPSON | LP-8000S | ¥29,800 | B4対応レザープリンタ |
| | MJ-5000C | ¥29,800 | バブルジェットカラ-,A3,ハガキ,オートシートフィーダ |
| | MJ-800C | ¥12,800 | バブルジェットカラ-,A4,ハガキ,オートシートフィーダ,720dpi |
| | MJ-830C | ¥15,800 | フルカラー720x720dpi |
| 富士通 | XJ-500 | ¥9,980 | バブルジェットカラ-,A4,ハガキ |
| | XJ-800 | ¥27,800 | A4カラーJET 1200*1200dpi |
| | XJS-400 | ¥19,800 | 600x300dpi,A4,インクジェット、300dpiスキャナ |
| H.P | C3141A | ¥39,800 | A3レーザ 600dpi 1200dpi |
| | C3935A | ¥19,800 | レーザ |
| | DESKJET850C | ¥19,800 | インクジェットカラー |
| IBM | 5577-G02 | ¥29,800 | ドットプリンタ |
| | 5577-H02 | ¥69,800 | ドット水平プリンタ |
| | 5585-H01 | ¥17,800 | |
| 京セラ | L-80S | ¥17,800 | |
| 三菱 | CP-GZ1 | ¥24,800 | 昇華型フルカラー、123x82mm,A6 |
| M.D.L | MDS-H10 | ¥4,980 | |
| NEC | PC-PR101/60 | ¥19,800 | 10"ドット/160dpi/60cps |
| | PC-PR201/45L | ¥19,800 | |
| | PC-PR201/63A | ¥24,800 | B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色/63字秒 |
| | PC-PR201/65LA | ¥29,800 | B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色 |
| OKI | MicroLine801PS | ¥29,800 | B4レーザー |
| | Microline 801PS+F | ¥39,800 | Windows/Macintosh |
| OLYMPUS | P-150 | ¥19,800 | デジカメ用昇華型カラープリンタ |
| SHARP | VP-EC1 | ¥29,800 | 昇華型ビデオプリンタ/300dpi/IrDA |
| | VP-ES1 | ¥29,800 | |
| ゼロックス | 4150PS | ¥29,800 | A3 600dpi 8枚/分(A3) レーザープリンタ |

■スキャナ

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| Apple | Color One Scanner | ¥9,980 | |
| CANON | CanoScan 300S | ¥9,980 | ペーパースキャナ |
| | IX-4025 | ¥7,980 | カラーイメージスキャナ |
| | L10502 | ¥19,800 | |
| EPSON | GT-6500 | ¥9,980 | フラットベッド型 |
| | GT-6500WIN2 | ¥13,800 | |
| | GT-8000 | ¥19,800 | A4フルカラー/400dpi |
| | GT-8500 | ¥22,800 | |
| | GT6500ART2 | ¥13,800 | MAC用A4サイズスキャナ/WIN95対応(要ドライバ) |
| インタウェア | My Scan Color | ¥7,980 | 90dpi　4096色　MAC用ハンディ |
| MURATEC | SF-1000 | ¥59,800 | FAX専用スキャナ·9600bps |
| NEOS | NS-801CL-01C | ¥3,980 | デジタル800dpiハンディスキャナ.98用ボード付 |
| ニコン | SCANTOUCH 110 | ¥19,800 | フラットベッド型　SCSI |
| SHARP | JX-320 | ¥19,800 | |
| | JX-40 | ¥1,980 | |
| | WD-07HS | ¥1,980 | ハンディカラー解像度4ドット/mm |
| VISIONEE | PAPER PORT Vx | ¥9,980 | 400dpi 小型ペーパースキャナ |

■モバイル

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| CASIO | CASSIOPEIA(A-51) | ¥19,800 | SH3/480x240/IrDA/8MB |
| NTT | MobileGear for DoCoMo | ¥39,800 | モバイルギア、PHS接続キットのセット商品 |

■CD

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| DEC | RRD42-AA | ¥3,980 | 内蔵/SCSI/2倍速 |
| 富士通 | FMV-CD111 | ¥3,980 | FMV用内蔵 |
| I/Oデータ | CDG-PX44 | ¥2,980 | SCSI/外付 |

■TA

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| アルファデータ | UTA-128/DSU | ¥24,800 | |
| AIWA | TM-B1280 | ¥24,800 | DSU内蔵/128K対応 |
| 日立 | NB-64MA | ¥7,980 | ISDN ターミナルアダプタ |
| OKI | PCLINK TA2A/DSU | ¥13,800 | DSU内蔵TA　TELx2 TEx1 |

■HDD

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| バルク | SCSIハードディスクアダプタ | ¥2,500 | 2.5インチSCSI HDDアダプタ |
| COMPAQ | Proliant HDDユニット | ¥39,800 | |
| ELECOM | EN-340NP | ¥5,980 | 98用ノート340MHDD |
| H.P | HP6000 1350SE | ¥7,980 | SCSI500MB |
| I/Oデータ | HDV-2G | ¥12,800 | SCSI/2G/外付 |
| ICM | INTER-270BN | ¥3,980 | 9801BX2用270M HDD |
| KERNEL | RM570L | ¥14,800 | リムーバブルHDD |
| 加賀電子 | IP4000M | ¥34,800 | 4G 外付 |
| ロジテック | LHD-M4000HS2 | ¥34,800 | 4G 外付 |
| | SHD-3200U | ¥24,800 | 外付け3.2GB SCSI |
| SUN | 外付 480M | ¥12,800 | 外付 480M HDD |

■MO

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| ロジテック | LMO450H | ¥23,800 | 3.5"128MB又は230MB(メディアあたり) |
| | LMO480H | ¥27,800 | 3.5"x128MB 230MBオーバライトタイプ |
| MELCO | MON-D230C | ¥32,800 | PCMCIAカード付小型MOドライブ |
| | MOS-E230NS | ¥24,800 | 98用230M外付けMOドライブ |
| OLYMPUS | MK230L3 | ¥22,800 | 230MB　外付 |
| VST | HANDY MO203 KiLOTON | ¥34,800 | PB3400用内臓230MB |

■SCSI

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| アダプテック | AHA-1542CF | ¥2,980 | |

■デジカメ

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| 富士フィルム | DS-300 | ¥129,800 | 140万画素 |
| 緑電子 | CAM-02 | ¥8,980 | パラレル接続、8万画素 |

■ビデオカード

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| インタウェア | ビデオ入力カード | ¥9,980 | |
| MELCO | WGP-VG4S | ¥2,980 | 98,DOS/V用　3Dウィンドウアクセラレータ |
| その他 | 16-bitVideo | ¥13,800 | ForMacP.B190 |

■モデム

| メーカー | 型番 | 価格 | 仕様 |
|---|---|---|---|
| AIWA | PV-BW5600 | ¥11,800 | 56K |
| 富士通 | MS336FP1 | ¥7,980 | RS-232Cコネクタ直付けタイプ、アタッチモデム |
| IBM | AT&T33.6bps | ¥9,980 | Bシリーズ用ISA 33.6Kbps内蔵 |
| マイクロコム | DeskPort 33.6s ISA | ¥5,980 | ISAバス用33.6kbps |
| NEC | PC-IT55D1 | ¥24,800 | ISDN-TA(DSU内蔵) |
| OMRON | MA2814 | ¥9,980 | 外付け288／144 |

## 掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は8/20現在のものです。

### ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ーottoのFAX情報サービスー
**03-5256-5231**
FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

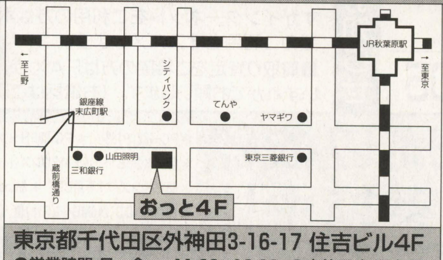
TOMOEのFAX安い店ベスト5　FAX0990-51-4141

### 冬のボーナス一括払いOK!!

**分割払い大歓迎!!**
3回~60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC　MasterCard　VISA




東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月~金　11:00~19:00　●定休日 毎週水曜
土・日・祝 11:00~18:30

### 中古パソコン専門爆安ショップ!!

**otto**
コンピューターのおっと
秋葉原1号店
**TEL 03-3256-1118**
**FAX 03-3256-1138**

# TEL06-644-0554
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

## 新品超特価コーナー　税別

| | |
|---|---|
| <本体一例> | |
| PC-98NX VM40/4FC | ¥442,000 |
| PC-98NX VM40/4FD | ¥449,000 |
| PC-98NX VM35/4XC | ¥368,000 |
| PC-98NX VM35/4XD | ¥375,000 |
| PC-98NX VM35/4ZC | ¥287,000 |
| PC-98NX VM35/4ZD | ¥296,000 |
| PC-98NX VM30/4XC | ¥312,000 |
| PC-98NX VM30/4XD | ¥319,000 |
| PC-98NX VM30/47C | ¥278,000 |
| PC-98NX VM30/47D | ¥284,000 |
| PC-98NX VM30G/47C | ¥230,000 |
| PC-98NX VM30G/47D | ¥236,000 |
| PC-98NX VS35/47A | ¥285,000 |
| PC-98NX VS30/47C | ¥226,000 |
| PC-98NX VS30/47D | ¥233,000 |
| PC-98NX VS30/45C | ¥203,000 |
| PC-98NX VS30/45D | ¥209,000 |
| PC-98NX VC33/47C | ¥236,000 |
| PC-98NX VC33/47D | ¥243,000 |
| PC-98NX VC33/4FC | ¥354,000 |
| PC-98NX VC33/4FD | ¥361,000 |
| PC-98NX VC26/4XC | ¥240,000 |
| PC-98NX VC26/4XD | ¥253,000 |
| PC-98NX VC26/4ZC | ¥174,000 |
| PC-98NX VC26/4ZD | ¥181,000 |
| PC-98NX VC23/4XC | ¥206,000 |
| PC-98NX VC23/4XD | ¥213,000 |
| PC-98NX VE26/47C | ¥206,000 |
| PC-98NX VE26/47D | ¥213,000 |
| PC-98NX VE26/45C | ¥187,000 |
| PC-98NX VE26/45D | ¥194,000 |
| PC-98NX VE23/47C | ¥172,000 |
| PC-98NX VE23/47D | ¥179,000 |
| PC-98NX VE23/45A | ¥126,000 |
| PC-98NX VE23/45C | ¥143,000 |
| PC-98NX VE23/45D | ¥150,000 |
| PC-98NX VS33D/M7 DD2 | ¥292,000 |
| PC-98NX VS33D/M7 CB2 | ¥265,000 |
| PC-98NX VS33D/M7 DB2 | ¥272,000 |
| PC-98NX VS26D/SZ DA2 | ¥165,000 |
| PC-98NX VS26D/M7 CA2 | ¥215,000 |
| PC-98NX VS26D/M7 DA2 | ¥222,000 |
| PC-98NX VS20D/S7 CA2 | ¥155,000 |
| PC-98NX VS20D/S7 DA2 | ¥162,000 |
| PC-98NX VA26D/WX TAB43 | ¥418,000 |
| PC-98NX VA23D/WX TAA33 | ¥324,000 |
| PC-98NX VA23C/WX TAA23 | ¥233,000 |
| PC-98NX VA20C/WD TYA23 | ¥188,000 |
| PC-98NX LT23/44A | ¥304,000 |
| PC-98NX LB20/40A | ¥199,000 |
| PC-98NX LW26/44A | ¥475,000 |
| PC-98NX LW23/44A | ¥298,000 |
| PC-98NX LW23/43C | ¥248,000 |
| PC-98NX LW23/43D | ¥255,000 |
| PC-98NX LW20/42A | ¥215,000 |
| PC-98NX LW20/42C | ¥221,000 |
| PC-98NX LW20/42D | ¥214,000 |
| PC-98NX LW20/4DA | ¥170,000 |
| PC-98NX LW20/4DC | ¥180,000 |
| PC-98NX LW20/4DD | ¥187,000 |
| PC-98NX LT23/34A | ¥285,000 |
| PC-98NX LW26/34A | ¥443,000 |
| PC-98NX LW23/34A | ¥299,000 |
| PC-98NX LW23/33C | ¥238,000 |
| PC-98NX LW23/33D | ¥247,000 |
| PC-98NX LW20/32C | ¥214,000 |
| PC-98NX LW20/32D | ¥201,000 |
| PC-98NX LW20/3DA | ¥152,000 |
| PC-98NX LW20/3DC | ¥178,000 |
| PC-98NX LW20/3DD | ¥177,000 |
| PC-98NX AL20C/TS AAF1 | ¥188,000 |
| PC-9821 Nr233/S32T | ¥233,000 |
| PC-9821 Nr233/S32A | ¥233,000 |
| PC-9821 NW133/D14C | ¥134,000 |
| PC-9821 Ne2+HD790M | ¥ 64,800 |
| PC-9821 Ra266/M30R | ¥190,000 |

| | |
|---|---|
| PC-9821 V233 M7 C3 | ¥244,000 |
| PC-9821 V233 M7 D3 | ¥250,000 |
| PC-9821 V200 S7 C3 | ¥196,000 |
| PC-9821 V200 S7 D3 | ¥203,000 |
| PC-9821 V200 S5 C3 | ¥172,000 |
| PC-9821 V200 S5 D3 | ¥176,000 |
| 富士通 FMV-NP7 231 | ¥307,000 |
| 富士通 FMV-NP7 233 | ¥314,000 |
| 富士通 FMV-NP7 20D1 | ¥225,000 |
| 富士通 FMV-NP7 20D3 | ¥232,000 |
| 富士通 FMV-NE7 23X1 | ¥244,000 |
| 富士通 FMV-NE7 23X3 | ¥255,000 |
| 富士通 FMV-NE7 201 | ¥208,000 |
| 富士通 FMV-NE7 203 | ¥215,000 |
| 富士通 FMV-NE7 20D1 | ¥186,000 |
| 富士通 FMV-NE7 20D3 | ¥193,000 |
| 富士通 FMV-NU7 231 | ¥221,000 |
| 富士通 FMV-NU7 233 | ¥235,000 |
| 富士通 FMV-NU7 23D1 | ¥201,000 |
| 富士通 FMV-NU7 23D3 | ¥207,000 |
| 富士通 FMV-NC7 20 | ¥186,000 |
| 富士通 FMV-NC7 20D | ¥153,000 |
| 富士通 FMV-T7 3571 | ¥303,000 |
| 富士通 FMV-T7 3573 | ¥310,000 |
| 富士通 FMV-S7 3391 | ¥261,000 |
| 富士通 FMV-S7 3393 | ¥268,000 |
| 富士通 FMV-S7 3071 | ¥228,000 |
| 富士通 FMV-S7 3073 | ¥235,000 |
| 富士通 FMV-S7 3051 | ¥201,000 |
| 富士通 FMV-S7 3053 | ¥207,000 |
| 富士通 FMV-S7 2671 | ¥208,000 |
| 富士通 FMV-S7 2673 | ¥215,000 |
| 富士通 FMV-S7 2651 | ¥186,000 |
| 富士通 FMV-S7 2653 | ¥193,000 |
| 富士通 FMV-M7 2671 | ¥179,000 |
| 富士通 FMV-M7 2673 | ¥185,000 |
| 富士通 FMV-M7 2651 | ¥152,000 |
| 富士通 FMV-M7 2653 | ¥158,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ MN-810-H26 | ¥200,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ MN-570-H23 | ¥360,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ MN-370-X20 | ¥210,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ MN-390-X26 | ¥238,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ PC-PJ1-98 | ¥250,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ PC-PJ1 | ¥232,000 |
| 松下 AL-N3T520J5A | ¥202,000 |
| 松下 CF-S21J8 | ¥222,000 |
| 松下 CF-M32J8 | ¥188,000 |
| 東芝 PAL100JA | ¥153,000 |
| 東芝 PAL100JB | ¥183,000 |
| 東芝 PAP300JA | ¥218,000 |
| SONY ﾊﾞｲｵ PCG-737A4G | ¥263,000 |
| SONY ﾊﾞｲｵ PCG-733A | ¥210,000 |
| SONY ﾊﾞｲｵ PCG-505G | ¥208,000 |
| SONY ﾊﾞｲｵ PCG-505GX | ¥236,000 |
| SONY ﾊﾞｲｵ PCG-505GX/4G | ¥270,000 |
| IBM ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 560X 2640-6VJ | ¥202,000 |
| IBM ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 560X 2640-70J | ¥188,000 |
| IBM ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ 535X 2606-70J | ¥200,000 |
| ｱｯﾌﾟﾙ ﾊﾟﾜｰﾌﾞｯｸ2400C/240 | ¥197,000 |
| ｱｯﾌﾟﾙ ﾊﾟﾜｰﾌﾞｯｸG3/233/12 | ¥214,000 |
| ｱｯﾌﾟﾙ ﾊﾟﾜｰﾏｯｸG3/MT/300 | ¥397,000 |

ﾒﾋﾞｳｽ,ｱﾌﾟﾃｨﾊﾞ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL!!
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は8月16日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

| | | | |
|---|---|---|---|
| <ﾓﾆﾀｰ一例> | | | |
| 三菱 | RD-17M2 | 17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ | ¥ 42,000 |
| 三菱 | RD-17GR | 17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ | ¥ 52,000 |
| SONY | CPD-17GS | 17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ | ¥ 58,000 |
| CaNtury | MODEL4000PCI | 9ｲﾝﾁLCD/DSTN | ¥ 34,800 |
| <ﾌﾟﾘﾝﾀｰ一例> | | | |
| NEC | Picty80L | | ¥ 9,800 |
| ｷｬﾉﾝ | BJC-250J | | ¥ 18,500 |
| ｷｬﾉﾝ | BJC-80V | | ¥ 33,000 |
| ｷｬﾉﾝ | BJC-430J | | ¥ 22,500 |
| ｷｬﾉﾝ | BJC-465J | | ¥ 42,000 |
| ｷｬﾉﾝ | BJC-700J | | ¥ 29,000 |
| ｴﾌﾟｿﾝ | PM-750C | | ¥ 38,500 |
| ｴﾌﾟｿﾝ | PM-600C | | ¥ 24,800 |
| ｴﾌﾟｿﾝ | PM-2000C | | ¥ 46,000 |
| <周辺機器一例> | | | |
| ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ | 電波 | XRGB-2 | ¥ 19,800 |
| HDD | I/O | HDVS-U4.3G | ¥ 31,800 |
| HDD | I/O | HDVS-U4.G/UPCI | ¥ 39,800 |
| MOD | I/O | MOF-S640B | ¥ 46,800 |
| MOD | I/O | MOF-H640B | ¥ 52,800 |
| MOD | I/O | MOF-S640 | ¥ 50,800 |
| MOD | ｵﾘﾝﾊﾟｽ | 230MOTURBOWHITE | ¥ 23,800 |
| LANﾎﾞｰﾄﾞ | ﾒﾙｺ | LCI-T2S | ¥ 5,800 |
| SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ | ﾛｼﾞﾃｯｸ | LHA-DV1522(ISA) | ¥ 6,800 |
| ﾉｰﾄ用CD-ROM | PIONEER | PCP-PR1W 外付10倍 | ¥ 17,800 |
| ﾉｰﾄ用HDD | ﾒﾙｺ | DNN790S | ¥ 15,800 |
| ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ | ｵﾘﾝﾊﾟｽ | C-840L | ¥ 55,800 |
| ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ | ｺﾀﾞｯｸ | DC-260ｽﾞｰﾑ | ¥ 70,800 |
| ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ | ｺﾀﾞｯｸ | DC-220ｽﾞｰﾑ | ¥ 37,000 |
| <音源一例> | | | |
| ﾛｰﾗﾝﾄﾞ | SC88PRO | | ¥ 63,000 |
| ﾛｰﾗﾝﾄﾞ | SC88ST/PRO | | ¥ 44,800 |
| ﾛｰﾗﾝﾄﾞ | ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PRW | | ¥ 64,800 |
| ﾛｰﾗﾝﾄﾞ | ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PSW | | ¥ 52,500 |
| <ﾜｰﾌﾟﾛ一例> 各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!! | | | |
| NEC | JXS700 | | ¥102,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ | WR-M900 | | ¥110,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ | WD-M800 | | ¥ 89,000 |
| ｼｬｰﾌﾟ | WD-C20 | | ¥ 55,000 |
| 東芝 | JW-C660 | | ¥ 55,000 |
| 東芝 | JW-V880 | | ¥ 82,000 |
| 東芝 | JW-V980 | | ¥107,000 |
| <電子手帳・ﾓﾊﾞｲﾙｷﾞｱ・一例> | | | |
| SHARP | MI-610DC | | ¥ 87,000 |
| SHARP | MI-506DC | | ¥ 60,000 |
| SHARP | PA-Z500 | | ¥ 4,980 |
| SHARP | PA-Z300 | | ¥ 3,980 |

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

## 新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん“メーカー保証付”です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

## 中古コーナー(一例)
ネットU-COM http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/

| 中古機種（一例） | 買取価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安） | 90,000～ | 110,000～ |
| PC9821 VIO/S5（V13は1万円高） | 40,000～ | 55,000～ |
| PC9821 VIO/S7（V13は1万円高） | 50,000～ | 65,000～ |
| PC9821V16 S5（M7は2万円高） | 57,000～ | 75,000～ |
| PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高） | 65,000～ | 85,000～ |
| PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは1万円安） | 12,000～ | 27,000～ |
| PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高) | 30,000～ | 45,000～ |
| PC9821Ct20（Ct16は4万円安） | 90,000～ | 110,000～ |
| PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高) | 40,000～ | 55,000～ |
| PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高） | 60,000～ | 80,000～ |
| PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安） | 130,000～ | 160,000～ |
| PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安） | 25,000～ | 40,000～ |
| Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安） | 110,000～ | 140,000～ |

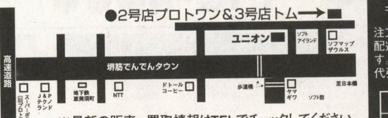
クレジット金利表

| 回数 | 1 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 18 | 20 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 金利% | 2.0 | 2.5 | 3.8 | 5.3 | 5.5 | 8.3 | 9.4 | 10.0 | 11.0 | 14.0 | 15.3 | 18.0 | 20.0 | 23.5 | 26.0 |

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン&3号店トム→■




※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

## 代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

| | | |
|---|---|---|
| PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高） | 80,000～ | 100,000～ |
| PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP | 5,000～ | 10,000～ |
| PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安） | 10,000～ | 20,000～ |
| PC9801NC (NXC,NACは1万円高) | 13,000～ | 20,000～ |
| PC9801NS/A（Nmは5千円高） | 15,000～ | 25,000～ |
| PC9821Lt2/7A（La10S8は3万円高） | 40,000～ | 60,000～ |
| PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安） | 70,000～ | 85,000～ |
| PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高） | 75,000～ | 95,000～ |
| PC9821Na13/H10（C10は1万円安） | 85,000～ | 115,000～ |
| PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安） | 100,000～ | 130,000～ |
| PCG505（Xは2万、EXは4万円高） | 120,000～ | 150,000～ |
| LV16C/WDCAF1（LV13Cは2万円安） | 90,000～ | 110,000～ |
| FMV-NU5163（NU3163は1万円安） | 130,000～ | 160,000～ |
| MN350X16（340×15は4万円安） | 136,000～ | 166,000～ |
| ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P200は3万円UP） | 25,000～ | 35,000～ |
| MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ | 12,000～ | 22,000～ |
| MSXターボR AI-ST (GTは2万円高) | 15,000～ | 40,000～ |
| MSX用ディスクドライブ | 5,000～ | 12,000～ |
| X68K 600C/ACE/PRO/PROII | 8,000～ | 20,000～ |
| X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高） | 20,000～ | 35,000～ |
| X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D | 8,000～ | 16,000～ |
| X68000CRT 603D/604D/606D/608D | 4,000～ | 9,000～ |
| X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高) | 45,000～ | 75,000～ |
| FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高） | 10,000～ | 30,000～ |
| 15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高） | 7,000～ | 14,000～ |
| リブレット50（30は2万円安、70は2万円高） | 50,000～ | 70,000～ |
| ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは5千円安） | 35,000～ | 45,000～ |
| 電波 XRGB-1 | 8,000～ | 14,000～ |
| ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等 | TEL | TEL |

Union Computer Network
## ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

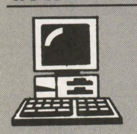
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

| 送料表 | A1200 | A1500 |
|---|---|---|
| 代引手数料 | 1個口に付1500 | |

※北海道、沖縄、離島は別料金

---

ちょっと便利!!
## 情報ハウスホームページ

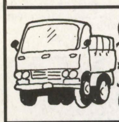


利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示中です。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

### インターネット在庫情報
毎日アクセスで在庫状況をチェック！そんな方が多くなりました。掲示内容は随時更新をしますので、いつも最新の在庫状況がご覧になれます。（メニュー形式になっています）

### アドレス(もちろん24時間オープン!)
http://www.din.or.jp/~jhousef1/

### 買取見積りの申込みも簡単,簡単!!
HP内に査定専用のフォームを用意しています。返信も迅速!

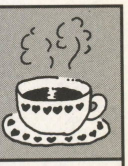


買取案内のページには詳しい買取品目や申込み要項がわかりやすく解説してあります。また品物をお送りいただいた時は送付連絡フォームで手続きがスムーズに

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
## 情報ハウス
☎0462(57)1605

多くの方にご利用頂いています

## パソコンゲームランド 情報ハウスが熱いぞ!!



### ゲームユーザーに大人気!!
**そふとぷれす** ありがとう 好評です。

情報ハウスでは，根強い人気のMSX．PC－88．X1などの旧型のパソコンからX68000やPC－98 FM－TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。（常時ソフトの追加と削除の繰返し）古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ケ月間，計2回お送りします。)

**そふとぷれす**対象ソフト(お捜しソフト見つかるかも?)
＊MSX1/2　＊PC-9801/21(3.5/5/CD)
＊FMタウンズ　＊PC-8801　＊X68000
＊Windows用(95/兼用)他 (現在は機種別ではなく総合リストです。)

### お知らせ
■**そふとぷれす**は，どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。
■買取り査定をご希望の方はFAX・封書・メールのいずれかでお願いします。（お電話はご遠慮下さい。）

## ゲームソフト買取中で～す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(3.5/5/CD)　＊PC-8801シリーズ
＊FM-TOWNS　＊X68000(5)　＊MSX1/2シリーズ
＊X1/turbo　＊FM77/AV　＊Windows(95/兼用)
＊テープ版ソフト(MSX・X1・88)　＊PC-6601用(FD)
＊マスターシステム/マークIII(本体・周辺機器・ソフト)
＊各種周辺機器(MSX・X1・X68000・FM-TOWNS用 他)

### MSX/X1/X68Kの関連書籍買取りOK!!
(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

**お願い** (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所．氏名．電話番号．品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証．学生証．パスポート．保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98．X68000．FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX．封書．Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

## パソコン&周辺機器 買取実施中!!
迅速処理!!

＊PC-9821P133～　＊PC-88FH～　＊MSX2(FD)～
＊68000(2MB)～　＊FMタウンズII～　＊X1turbo～
＊68/タウンズ/X1専用CRT　＊3modeCRT　＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB～I/F付)他 (Mac/Noteは不可)

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。　ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
## 情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228-0024
FAX0462(57)1610 営業時間 PM12:00～PM6:30

けっこう安い！
# 中古パソコン全国通販

新品・中古問わず
# 業者価格にて高額買取

安心の1ヶ月保証

http://www.iosys-net.com/
email:sales@iosys-net.com
tel (06)631-6695
fax (06)631-6697
営業時間 11:00~19:00
ご注文の際には、必ず在庫確認をして下さい

下記商品は在庫の一部です、他にも色々在庫がありますのでお気軽にご連絡下さい。

## Win95，Win98対応デスクトップ

NEC Xa16/W16 ¥ 87,800
(Pentium166/16MB/1.6GB/8xCD/音源)
FUJITSU FMV516D7 ¥ 69,800
(Pentium166/16MB/2.5GB/8xCD)
FUJITSU FMV513D7 ¥ 55,800
(Pentium133/16MB/1.6GB/8xCD)
COMPAQ DESKPRO2620/2500CD ¥ 77,800
(PentiumPRO200/32MB/2.5GB/8xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB)
COMPAQ DESKPRO5133/5M1080MX/CDS ¥ 55,800
(Pentium133/16MB/1GB/4xCD/MGA2MB/音源/ﾀﾜｰ型)
DELL OptiPlex GXI5200M ¥ 85,800
(MMXPentium200/32MB/3GB/8xCD/音源/USB/10BASE-T)
DELL OptiPlex GXI5166L ¥ 66,800
(Pentium166/32MB/2GB/8xCD/音源)
DEC CELEBRIS FR965JA-WD ¥ 59,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ADAPTEC_AHA2940SCSI/音源/ﾀﾜｰ型)
DEC CELEBRIS FR955JA-WD ¥ 55,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)

## NEC PC98シリーズ デスクトップ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PC-H98U105-100 | (486DX2-66 | 3.5” | 100MHDD) | ¥ 24,800 |
| PC-9821Ap3/C8W | (486DX4-100 | 86 CD | 340MHDD) | ¥ 59,800 |
| PC-9821Xp/U8W | (486DX4-100 | 3.5” | 270MHDD) | ¥ 45,800 |
| PC-9821Xe/U7W | (486SX-33 | 3.5” | 210MHDD) | ¥ 34,800 |
| PC-9821As/U2 | (486DX-33 | 3.5” | 86 ) | ¥ 26,800 |
| PC-9801BX/U2 | (486SX-20 | 3.5” | ) | ¥ 19,800 |
| PC-9801DA2 | (386DX-20 | 5” | FM ) | ¥ 12,800 |

## NEC PC98シリーズ ノートパソコン

| | | | |
|---|---|---|---|
| PC-9821Ne250 | (486SX-33 TFTｶﾗｰ | 250MHD ) | ¥ 49,800 |
| PC-9801NA/C120 | (486SL-20 TFTｶﾗｰ | 120MHD ) | ¥ 42,800 |
| PC-9801NC | (386SX-20 TFTｶﾗｰ | ) | ¥ 35,800 |
| PC-9801NS/E | (386SX-16 ﾓﾉｸﾛ | ) | ¥ 17,800 |

## メモリ

72PSIMM P付8MB ¥ 2,500/16MB ¥ 4,800/32MB ¥ 7,800
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2MB ¥ 2,800/4MB ¥ 4,800/8MB ¥ 8,500
98専用メモリ 2MB ¥ 2,800/4MB ¥ 4,800/8MB ¥ 8,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 2MB ¥ 2,800/4MB ¥ 4,800/8MB ¥ 8,500

## モニタ

SONY CPD-17SF8 ¥ 42,800
( 17”ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ 640x400-1280x1024 ﾄﾘﾆﾄﾛﾝ管 )
三菱 RD17G2 ¥ 45,000
( 17”ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ 640*400-1280*1024 ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ管 )
三菱 RD17V ¥ 42,000
( 17”ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ 640*400-1280*1024 ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞﾄﾛﾝ管 )
三菱 RD17Y ( 17”ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024 ) ¥ 35,800
COMPAQ 171FS ( 17”ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024 ) ¥ 34,800
NEC KM153 ( 15”ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768 ) ¥ 22,800
三菱 RD15D ( 15”ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768 ) ¥ 22,800
IBM DX1595N ( 15”ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024 ) ¥ 24,800
その他15”ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ¥10,000～ /17”ﾏﾙﾁｽｷｬﾝ ¥ 19,800～
KD-882 (15” 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K ) ¥ 6,800
その他９８０１ノーマルモニタ ¥ 4,800～

## ハードディスク / フロッピードライブ

ＰＣ－９８０１シリーズ内蔵４０ＭＢ～ ¥ 6,500～
外付 １ＧＢ (９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付) ¥ 19,800
外付５４０ＭＢ (９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付) ¥ 18,500
内蔵 １ＧＢ (DOS/V, 98 ＩＤＥ) ¥ 14,800
内蔵５４０ＭＢ (DOS/V, 98 ＩＤＥ) ¥ 9,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 6,800 / W ¥ 11,500
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500

## その他

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等) ¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15” ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式 ) ¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10” 熱転写方式 ) ¥ 5,800～
外付SCSI CD-ROM 4倍速 ¥9,800 / 8倍速 ¥ 12,800
内蔵IDE CD-ROM 4x ¥4,800/6x ¥6,800/24x ¥ 15,800
ＦＡＸモデム 28800bps ¥ 6,800/ 33600bps ¥ 9,800
各種98, DOS/V用 ﾏｳｽ ¥ 1,000～/ ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 2,500～
※NEC98ｼﾘｰｽﾞ DOS/V対応ボード類（音源、SCSI等）色々あります。お電話にてご確認下さい。

## 今月の久保店長候補 これはいけてるコーナー

● 超激安大放出品 ●
ﾏｲｸﾛｿﾌﾄ Ｗｉｎｄｏｗｓ’９８（製品版）
定価￥３１，０００ → 大特価￥１４，８００
なんと５２％ＯＦＦ！！ これからの時代は、
やはりWindows’98！この機会に乗り換えてみては...

## 初心者の方でも安心です！

★お客様の用途に応じた商品をこちらでお探しいたします
★全商品1ヶ月保証いたします
安心のサポート！

## ホームページ情報

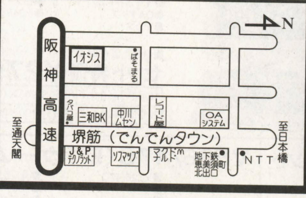
★オークションコーナー
★超特価コーナー
★本日の在庫コーナー
★その他多彩なコーナー有り
ﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞならではのリアルタイムな㊙情報

## あなたのパソコン高額にて買取ます！

高額にて、買取いたします。特に新品は、業者価格にて高額買取いたします。
また会社、学校等の大量処分の場合は、こちらからお引取にあがります！
★お電話
★FAX
★ホームページ
にてご連絡下さい
らくらく査定！

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信して下さい、またﾎｰﾑﾍﾟｰｼﾞでもご覧になれます。
★発送は、ヤマトの宅急便にて全国どこでも 送料 ￥1,500 代引手数料 ￥1,000

お振込先
銀行：三和銀行 恵美須支店 普通 3716132 イオシス
郵便：記号 14150 番号 80849701 イオシス




イオシス
IOSYS
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13

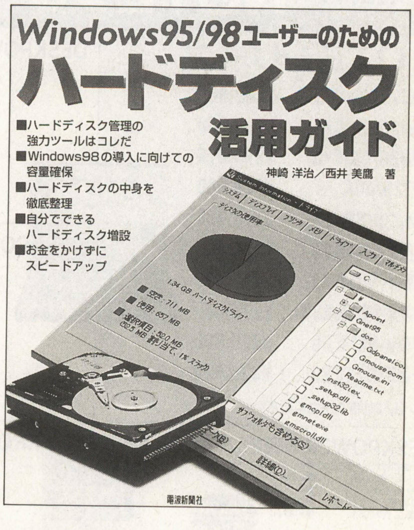


# Windows95/98ユーザーのための
# ハードディスク活用ガイド

神崎 洋治・西井 美鷹 著 ◎B5判変形 定価1,600円(税込)

すべてのパソコン
ユーザーの悩み
ハードディスクの
容量不足，整理ベタ
を徹底解決！

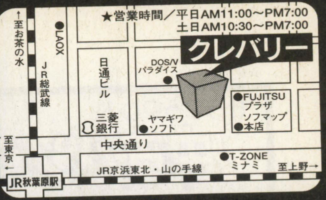
■Windows95快適チューンナップ！
■ハードディスク整理法
■ファイル管理の達人
■ハードディスクのメンテナンス
■バックアップをしよう
■高速化大作戦
■ハードディスク購入のポイント
■ハードディスクの増設




電波新聞社 販売部
〒141-8751 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL(03)-3445-6111

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー




お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00～PM7:00

*一太郎8モデルをWord98モデルに変更される場合は¥7,000プラスとなります。

★周辺機器特価販売中!! 代金引換の着払いもご利用頂けます。詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

# NEC PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX & 9821シリーズ

## VM30/47C(D*) ゲームセット

- VM30/47C(一太郎モデル) 定価¥428,000
- 下級生 WIN95版 ………… 定価¥ 9,800
- With You ………… 定価¥ 7,800
- デアボリカ ………… 定価¥ 7,500
- 美しき獲物たちの学園 …… 定価¥ 8,800
- Fifteen ………… 定価¥ 8,800
- luv Wave ………… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,000
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ……… 定価¥4,800

Win98 17inch

■合計定価¥489,100
**セット特価 ¥359,900**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥10,668 | 月¥10,100×23 | ボ¥44,000×4 |
| 42回 | 初¥12,791 | 月¥10,700×41 | ボ なし |

## VM30/47C(D*) 基本セット

- VM30/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥454,200
**セット特価 ¥328,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,091 | 月¥10,000×19 | ボ¥59,000×3 |
| 36回 | 初¥11,207 | 月¥11,000×35 | ボ なし |

## VM30G/47C(D*) プリンタセット

- M30G/47C
- MJ-520C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- A4プリンタ用紙(100枚)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- OAタップ
- FD40枚

Win98 Celeron300

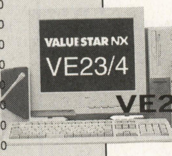
■合計定価¥397,000
**セット特価 ¥295,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,205 | 月¥10,000×19 | ボ¥47,000×3 |
| 36回 | 初¥12,001 | 月¥ 9,900×35 | ボ なし |

## VE23/45C(D*) ゲームセット

- VE23/45C(一太郎モデル)¥オープンプライス
- 下級生 WIN95版 ………… 定価¥ 9,800
- With You ………… 定価¥ 7,800
- デアボリカ ………… 定価¥ 7,500
- 美しき獲物たちの学園 …… 定価¥ 8,800
- Fifteen ………… 定価¥ 8,800
- luv Wave ………… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,000
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 …… 定価¥ 4,800

Win98 15inch




■合計定価オープンプライス
**セット特価 ¥219,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12回 | 初¥10,613 | 月¥10,500×11 | ボ¥60,000×2 |
| 24回 | 初¥11,788 | 月¥10,700×23 | ボ なし |

## VE23/45C(D*) 基本セット

- VE23/45C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 15inch

■合計定価¥オープンプライス
**セット特価 ¥186,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12回 | 初¥10,258 | 月¥10,000×11 | ボ¥44,000×2 |
| 20回 | 初¥11,029 | 月¥10,800×19 | ボ なし |

## VE23/45Aゲームセット

- VE23/45A
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 ワープロなし

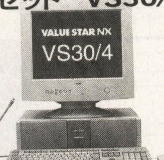
■合計定価¥オープンプライス
**セット特価 ¥203,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12回 | 初¥ 9,879 | 月¥ 9,800×11 | ボ¥55,000×2 |
| 24回 | 初¥10,873 | 月¥ 9,900×23 | ボ なし |

## VS30/47C(D*) ゲームセット

- VS30/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 17inch




■合計定価¥419,100
**セット特価 ¥312,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,284 | 月¥ 9,800×19 | ボ¥55,000×3 |
| 36回 | 初¥12,308 | 月¥10,500×35 | ボ なし |

## VS30/47C(D*) 基本セット

- VS30/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

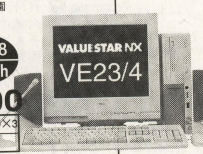
■合計定価¥384,200
**セット特価 ¥279,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥ 9,910 | 月¥ 9,900×17 | ボ¥47,000×3 |
| 30回 | 初¥13,642 | 月¥11,100×29 | ボ なし |

## VE23/47C(D*) ゲームセット

- VE23/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 17inch




■合計定価¥オープンプライス
**セット特価 ¥250,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥10,169 | 月¥10,000×17 | ボ¥36,000×3 |
| 30回 | 初¥12,913 | 月¥10,000×29 | ボ なし |

## VE23/47C(D*) 基本セット

- VE23/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥オープンプライス
**セット特価 ¥218,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12回 | 初¥10,292 | 月¥10,200×11 | ボ¥60,000×2 |
| 24回 | 初¥12,594 | 月¥10,500×23 | ボ なし |

## VC26/4XC(D*) ゲームセット

- VC26/4XC
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥449,100
**セット特価 ¥333,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,696 | 月¥10,200×19 | ボ¥60,000×3 |
| 42回 | 初¥12,262 | 月¥ 9,900×41 | ボ なし |

## VE26/47C(D*) ゲームセット

- VE26/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 17inch

■合計定価¥オープンプライス
**セット特価 ¥289,900**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,095 | 月¥ 9,700×19 | ボ¥47,000×3 |
| 36回 | 初¥12,896 | 月¥ 9,700×35 | ボ なし |

## PC-9821V200/S7-C3(D3*) ゲームセット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- With You
- デアボリカ
- 美しき獲物たちの学園
- luv Wave
- Fifteen

■合計定価¥424,100
**セット特価 ¥292,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,587 | 月¥ 9,800×19 | ボ¥47,000×3 |
| 36回 | 初¥11,910 | 月¥ 9,800×35 | ボ なし |

## PC-9821V200/S5-C3(D3*) ゲームセット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- With You
- デアボリカ
- 美しき獲物たちの学園
- luv Wave
- Fifteen

■合計定価¥384,100
**セット特価 ¥266,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥10,229 | 月¥10,000×17 | ボ¥42,000×3 |
| 30回 | 初¥11,597 | 月¥10,700×29 | ボ なし |

## VC23/4XC(D*) ゲームセット

- VC23/4XC
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥389,100
**セット特価 ¥289,900**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,095 | 月¥ 9,700×19 | ボ¥47,000×3 |
| 36回 | 初¥12,896 | 月¥ 9,700×35 | ボ なし |

## VC23/4XC(D*) 基本セット

- VC23/4XC
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥354,200
**セット特価 ¥258,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥ 9,703 | 月¥ 9,700×17 | ボ¥40,000×3 |
| 30回 | 初¥10,976 | 月¥10,300×29 | ボ なし |

## PC-9821V233/M7-C3(D3*) ゲームセット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- With You
- デアボリカ
- 美しき獲物たちの学園
- luv Wave
- Fifteen

■合計定価¥504,100
**セット特価 ¥343,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥10,138 | 月¥ 9,800×23 | ボ¥41,000×4 |
| 42回 | 初¥12,352 | 月¥10,200×41 | ボ なし |

## PC-9821V233/M7-C3(D3*) 基本セット

- PC-9821V233/M7-C3
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥445,000
**セット特価 ¥290,800**

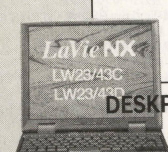
| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥10,326 | 月¥ 9,900×17 | ボ¥51,000×3 |
| 30回 | 初¥12,193 | 月¥11,600×29 | ボ なし |

# NOTEシリーズ & FUJITSU FMV-DESKPOWER

## NOTEシリーズ

- LW23/43(C・D) ….. ~~¥269,800~~
- LW20/42(C・D) ….. ~~¥239,800~~
- LW20/4D(C・D) …. ~~¥215,000~~
- LB20/40A ………… ~~¥229,800~~
- Nr233/S32T ……… ~~¥245,000~~
- FMV-NUⅦ23 …… ~~¥258,000~~
- FMV-NUⅦ23D … ~~¥229,800~~
- FMV-NEⅦ23X …. ~~¥278,000~~
- FMV-NEⅦ20 …… ~~¥229,800~~
- FMV-NPⅦ23 …… ~~¥339,800~~

詳しくはお問い合せください。




## DESKPOWER TⅦ357* ゲームセット

- FMVT73571(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 ダイヤモンドトロン

■合計定価¥539,100
**セット特価 ¥404,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥ 9,972 | 月¥ 9,900×23 | ボ¥58,000×4 |
| 48回 | 初¥12,220 | 月¥10,600×47 | ボ なし |

## DESKPOWER SⅦ307* ゲームセット

- FMVS73071(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 17inch

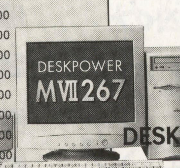
■合計定価¥419,100
**セット特価 ¥318,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,319 | 月¥10,000×19 | ボ¥56,000×3 |
| 36回 | 初¥12,490 | 月¥10,700×35 | ボ なし |

## DESKPOWER MⅦ267* ゲームセット

- FMVM72671(一太郎モデル) 定価¥278,000
- 下級生 WIN95版 ………… 定価¥ 9,800
- With You ………… 定価¥ 7,800
- デアボリカ ………… 定価¥ 7,500
- 美しき獲物たちの学園 ……… 定価¥ 8,800
- Fifteen ………… 定価¥ 8,800
- luv Wave ………… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー ………… 定価¥ 2,000
- マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- FD40枚 ………… 定価¥4,800

Win98 17inch




■合計定価¥339,100
**セット特価 ¥259,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥10,028 | 月¥ 9,900×17 | ボ¥40,000×3 |
| 30回 | 初¥11,991 | 月¥10,400×29 | ボ なし |

## DESKPOWER MⅦ267* 基本セット

- FMVM72671(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥304,200
**セット特価 ¥226,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | 初¥10,373 | 月¥ 9,900×14 | ボ¥54,000×2 |
| 24回 | 初¥11,212 | 月¥11,000×23 | ボ なし |

## DESKPOWER MⅦ26L* 基本セット

- FMVM726L1(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 14.1"TFT

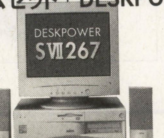
■合計定価¥394,200
**セット特価 ¥289,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,472 | 月¥ 9,900×19 | ボ¥45,000×3 |
| 36回 | 初¥10,981 | 月¥ 9,700×35 | ボ なし |

## DESKPOWER SⅦ267* ゲームセット

- FMVS72671(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 17inch




■合計定価¥389,100
**セット特価 ¥296,800**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥10,056 | 月¥ 9,800×19 | ボ¥49,000×3 |
| 36回 | 初¥10,656 | 月¥10,000×35 | ボ なし |

## DESKPOWER SⅦ265* ゲームセット

- FMVS72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 15inch

■合計定価¥349,100
**セット特価 ¥268,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥10,284 | 月¥ 9,900×17 | ボ¥43,000×3 |
| 30回 | 初¥13,021 | 月¥10,700×29 | ボ なし |

## DESKPOWER MⅦ265* ゲームセット

- FMVM72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- 美しき獲物たちの学園
- With You
- デアボリカ
- luv Wave
- Fifteen

Win98 15inch

■合計定価¥299,100
**セット特価 ¥232,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15回 | 初¥10,466 | 月¥10,000×14 | ボ¥57,000×2 |
| 24回 | 初¥12,015 | 月¥11,300×23 | ボ なし |

## DESKPOWER MⅦ265* 基本セット

- FMVM72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 15inch

■合計定価¥264,200
**セット特価 ¥198,000**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12回 | 初¥10,547 | 月¥10,000×11 | ボ¥50,000×2 |
| 24回 | 初¥10,299 | 月¥ 9,600×23 | ボ なし |

一度ハマったらやめられない。
何とも不思議なゲームが登場！
新ジャンル
P&S知能格闘ゲーム
パズル シミュレーション
モナークモナーク
Windows95/98 対応
98年10月発売予定
モナークモナークについての詳しい情報は
当社ホームページをご覧ください。
http://www.falcom.co.jp/
MONA²
Monarch Monarch
Fancy-Realtime-SLG
緊急速報！
「ブランディッシュ 4 眠れる神の塔」 今秋発売決定
「イース・エターナル 通常版」 好評発売中
簡単便利な当社ホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。
■http://www.falcom.co.jp/ ■http://www.falcom.com/
Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp

第十七巻第十号通巻一九六号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年九月二十五日印刷 一九九八年十月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三（三四四五）六一一一
定価550円 本体524円 雑誌18361-10 T1118361100556

'98

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

# マイコンBASIC Magazine

10

創刊200号記念キャンペーン

高性能3Dグラフィック・ボードを選ぶ!

Win98アップグレード講座〜メモリ強化術

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社